UCG

XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | Wii U

次世代

专辑 VOL.8

NEXT GEN SPECIAL

女神异闻录5

系统详解+Persona合成指南+九大迷宫详尽攻略+全支线任务解析

典藏级精华攻略集合


核心重铸


杀出重围 人类分裂


绯夜传说

战国BASARA 真田幸村传

真·三国无双 英杰传

次世代 专辑 VOL.8
NEXT GEN SPECIAL

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

责任编辑：吴君剑
封面设计：anubis

特别策划

独占强作

跨界特攻

成就奖杯堂

DLC 补完计划

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn

我们对游戏次世代充满好奇

文 80后写稿佬 编 初心者 美编 雷普利

序：对科技生命的好奇

“技术是一种生命体”是著名网络文化观察者凯文·凯利在《失控》一书中提到的观点：“我认为，技术是生命体的第七种存在。人类目前已定义的生命形态包括植物、动物、原生生物、真菌、原细菌、真细菌，而技术应是之后的新一种生命形态。”

《失控》一书被誉为科技预言书，其在1994年提出的诸多猜想都在今天变为现实，印证了科技作为生命的“千姿百态”。这种人造的“生命形态”投射在游戏业界上，恰好折射出各种前所未有的奇妙景象：游戏世代中途升级、传统意义上的电视游戏机受到冲击、主机世代生命周期被试图抹除……

“好奇心是人类进步的根源”，作为游戏演变的亲历者，我们对当下和未来的游戏演变充满疑问和好奇，这也成为了这篇文章写作的动因。

上篇问当下：我们真的需要新的PS4 Pro吗？

在过去的九月份，由于TGS的举行，作为东道主的索尼可谓风光无限——尽管在同一天的苹果发布会上任天堂突然出现，抢去了PS4 Pro发布会的一些风头，并且微软、EA、动视暴雪和育碧等大型厂商都因为各种原因缺席了本届TGS，令这个亚洲最大的游戏展“失色”不少。

但有危自有机，大厂的缺席令索尼有了更好地展示自己的舞台，凭借着有史以来最大的TGS展会开门迎客以及并未因为大厂缺席而丝毫减退的人潮，索尼在九月份依旧是主机游戏市场的弄潮儿。而原本作为索尼“组合拳”之一的新PS4和PS4 Pro，其登场表现却未能尽如人意。

在主机发售三年之后，随着制造工艺和工业设计的日益成熟，在这时推出更为纤薄的机型，一则可以修复那些有瑕疵的设计，如新PS4和Xbox One S就取消了令人头疼的触摸式开机键，改为传统的实体键，更早的Xbox 360 Slim和PS3 Slim则是大幅降低三红和三黄风险等等；二来可以从“为了市场占有率而不盈利”，过渡到“主机在降价中轻微获利”，并且以低价进一步抢占市场，让软件的利润最大化。这是自新世纪游戏主机厂商三足鼎立以来，我们早已习惯了的套路。

如果不是在今年4月突然爆出“升级版”的PS4和Xbox One，掀开了“8.5代纷争”的帷幔，那么大概也没有多少玩家会对索尼按照传统惯例推出Slim版本感到意外，甚至有不少玩家已经准备好了要在Slim版推出的时候马上入手。

然而世事变改总是令人猝不及防，索尼即便拥有本世代的积威和游戏的库存，还是要作出改变。这个变数不仅来自玩家的需求，还来源于科技的进步。

主机虽然依旧拥有游戏优化上的优势，但毫无疑问，随着科技的进步，能够在性能上超越主机的PC早已飞入寻常百姓家。这间接推动了“科技生命”在游戏业界中的演变。

推动这次升级的其中一个因素，就是作为两家游戏主机厂商芯片生产方的AMD成功研发14nm FinFET工艺制造的“北极星”架构新芯片。为了产业升级优化，AMD决定缩减现有产品的生产线，微软和索尼想要保留如今的GPU规格，就必须额外投资生产线，这是他们所不愿看到的局面。因此采用新的芯片并推出“升级版”是偶然中的必然。

这种偶然出现的局面最直接的原因是微软和任天堂不愿久居人下，纷纷找到新的破局的出路，提前开始宣传自己的次世代计划。作为次世代的主机自然需要大幅提升硬件性能，并且语不惊人死不休地提出改变“游戏科技生命”发展轨迹。相比处于落后方的微软和任天堂不破不立，在市场上领先的索尼需要考虑的事情显然更多。

诚然，传统的世代升级不再适合一部分玩家

的需要，面对微软的升级攻势，趁这个时机推出改进版本也在情理之中。但是如何把握升级的力度，则是一份由AMD、玩家、开发商和另外两家主机厂商共同为索尼出的考卷：如果迈的步子太小，则依旧无法满足玩家需求；但如果步子跨度太大，由于新主机不向下兼容的特性，不仅会伤害那些已购入主机的大量玩家，还会失却大型开发商的支持，为行销带来难度。毕竟3A大作需要两三年的开发功夫，贸然的大规模升级对游戏开发者来说是一场灾难。如何迎合新玩家的需要，又不能抛弃原本已有的四千万PS4玩家，这是摆在索尼面前的两难问题。

索尼给出的答案是两台新主机：轻薄版的PS4并不以Slim命名，而是直接取代了原本的PS4。虽然形式不同但实际效果一样，却很好地避免了市场同时有三款产品混淆那些初入门者的视听。PS4 Pro虽然说在硬件上升级，但和之前透露的细节有所出入，并不如传言之中强大，也没有了4K蓝光播放。这令不少准备升级的玩家大失所望。

可以看出，在升级和既有玩家之间，索尼最终选择了当下，并且在两者之间做出了折中的方案。方案的基础是统一两台主机的游戏阵容与玩家群体。SIE副总裁伊藤雅康的访谈就提到，PS4 Pro的概念在提出的时候就有一个非常重要的准则，那就是不可以出现任何PS4或者PS4 Pro独占游戏。

这一决定注定了很多细节，尽管PS4 Pro拥有的运算能力是PS4的2倍以上，却依旧保留着8G内存，和顶尖机型有差距。对此索尼方面表示内存的提升难免会让3A大作的开发厂商以大内存作为开发基准，这样就有可能导致游戏在内存小的主机出现兼容或性能上的问题。这是索尼决定不提升内存的主要原因。至于这样的答案是否为大家所接受，那就见仁见智了。但内存的原地踏步影响最大的莫过于画面分辨率。

安德鲁·豪斯承认PS4 Pro支持的游戏绝大部分都是插值到4K，而非原生4K分辨率。而是否有4K版本游戏，交由厂商自行决定，但第一方软件必然会跟进，像《无名英雄 霓光初现》和《神秘海域4 盗贼末路》就已经确认将会提升特效水平；CD Projekt RED成为了反方代表，他们表示因为开发周期会很长，所以《巫师3狂猎》不会支持PS4 Pro的额外特效，同样不会得到强化的话题之作还包括《宿命》和《教团1886》，但值得注意的是，这些厂商主要讨论的只是在1080P下画质的提升而不是4K。

尽管索尼表示PS4 Pro的4K拉升模式能够达到60帧、4K原生模式下则有30帧的效果，但是Eurogamer的Digital Foundry团队近日使用多款游戏对PS4 Pro进行了运行测试，结果却未如理想。PS4 Pro独占游戏《地平线 期待黎明》在4K模式下帧率都会显得非常不稳定，大约只有20帧左右；同样的情况还出现在《GTA5》和《孤岛惊魂 野蛮纪源》之中，由此某些媒体得出的结论是PS4 Pro并不适合4K游戏，反而更适合1080P。当然这仅仅是用PC端模拟得出的结果，由于主机的专一性使之对硬件和游戏都会有深层优化，因此具体情况还得等到PS4 Pro实机操作时才能真正体现，但是在玩家群体中对此并不抱太大的信心。

因此，“伪4K”还是成为了微软攻讦的支点，微软工作室发行总经理洛夫提斯随即在接受采访时针锋相对，表示“天蝎座计划”的所有游戏在发售时都会是原生4K渲染。这也是近来听到有关“天蝎座计划”的最直接的新闻。事实上，“天蝎座计划”自公布以后，微软更注重当下Xbox One S的推广，虽然嘲讽PS4“伪4K”，但对于下一代的主机却没有过多地提及。在缺乏新消息的支持下，我们暂时不用考虑一年多后“天蝎座计划”的事情，毕竟以PS4 Pro面对次世代主机，颇有点关公战秦琼的味道。但是如果微软真如计划一样在2017年底用硬件性能超出PS4 Pro不少的产品去挑战市场，那次世代的天平将会怎样倾斜，值得我们拭目以待。不过在当下，我们还是将目光转回到Xbox One S。

Xbox One S作为玩家意料之内的主机，讨论其必要性并无意义，这里要讨论的是，它是否值得入手。在减掉了40%的体积后，Xbox One S终于改变了臃肿的形象；而得益于AMD全新16nm芯片的支持，画面已经提升至4K HDR画质，但仅仅是支持4K视频而并不是4K游戏。不过换言之，玩家以2000元左右的价格就能买到拥有出色游戏功能的蓝光播放机，考虑到在市面上最为亲民的松下4K蓝光播放机DMP-UB90售价折合人民币也要4294元左右，可以说微软此举算是业界良心。光是在这一点上索尼也没有做到，安德鲁·豪斯给出的答案是他们将目光放在了4K流媒体之上，在PlayStation大会上，豪斯就着重提到了流媒体视频服务，并宣布新的Netflix和YouTube应用将会登陆PS4 Pro，两款新应用将支持UHD 4K视频内容，包括即将到来的Marvel的《Luke Cage》以及《毒枭》第二季等。至于谁更有吸引力，这取决于玩家的财力和对4K蓝光的需求。



▲从销售势头来看，Xbox One S似乎已经成功地为微软挽回了一城，将玩家们对初期Xbox One的“大块头”印象消除了不少。更重要的是，对比其竞争对手，在各方面的改进都切实地解决了用户的痛点。

而在整体画质上，HDR 10技术可以增强亮色与暗色之间的对比度，使得游戏和影视画面色彩还原和亮度更加逼真自然，能够看到的细节更多。加上性能提升之后，游戏终于能够有1080P的分辨率（而不是那奇怪的900P），这使得Xbox One S在整体表现上已经不逊于如今的PS4，加上部分兼容Xbox 360游戏和价格更加便宜，Xbox One S这种贴合了玩家痛点的升级令竞争力极大地提升。

事实上，当9月22日Xbox One S在欧洲最大的游戏消费市场之一的英国上市后，Xbox One的销量在9月18日至24日这一周内相比前周提升了989%，相比去年同期提升了76%，占据了71%的市场份额。这是继8月份Xbox One全系列在北美取得销量冠军后，又一次彻底压制PS4，可算是为一直被压制的窘况出了一口恶气，不过要说Xbox One家族超越PS4还为时尚早。当年《泰坦天降》初上市的时候，也一度令Xbox One在英国的游戏市场反压PS4，因而被誉为“吹响反击的号角”，但很快就被打回原形。这次Xbox One的销量攀升，得益于两个月来第三度的降价，也得益于取消了Kinect捆绑之后的下探空间，以及《FIFA 17》和《古墓丽影》同捆版的低价上市。这种下血本的行为能维持多久还不得而知，但即便如此，Xbox One在全球的销量上还是没能追上PS4；在真正盈利的项目——游戏销量上，截至目前为止，年度游戏销量前十位依旧被PS4牢牢把控，丝毫没有让Xbox One反击得手的希望。加上Xbox One S



▲为了尽可能兼顾市场上的不同层次消费者的需求，索尼在本世代生命周期内交出的答卷是“两台PS4一起上”。

需要面对的真正对手，是同样拥有HDR和摸到4K门槛而且画质更佳，更重要的是拥有VR功能的PS4 Pro，但Xbox One S的逆袭之路虽任重，却未必远。

尽管4K和VR作为当下游戏业界最为火热的话题，但并不是说两者将会同时到来。如今4K电视和游戏开始普及，却还未形成主流，其成本之高昂想必大家都清楚，即便是目前最为强劲的显卡之一GTX 1080也不能在4K下完全达到60帧稳定输出，而光是这个显卡的价格就已经是PS4 Pro的一点五倍以上，加上没有一台55寸或以上的4K电视，很难以肉眼来分辨两者之间的区别，想要像4K蓝光播放器一样普及还需要时间。

比起还需要时间让市场接受的4K，VR正处于目前的市场风口。在Oculus Rift和HTC Vive的夹击之下，索尼的PS VR凭借着强大的游戏阵容和相对亲民的价格而稳坐钓鱼台。PS VR每次开启预订都会在5分钟内被哄抢一空，《生化危机7》、《最终幻想15》这些附带有VR模式的超人气作品的脚步渐行渐近，VR游戏热潮要比4K游戏大潮早到太多。VR配以更加强大的机能，使得游戏在1080P情况下，通过超采样抗锯齿、HDR等新功能加强了视觉特效。而在程序化地面覆盖、高度复杂场景的贴图分辨率提升，并且加入动态反射系统之后，玩家颇有微词的画质和掉帧问题也得以彻底改善，并且还能通过外设玩到VR游戏，价格也不过和之前的PS4相近。尽管有不少玩家认为PS4 Pro是“既不想影响PS4生存空间，又不想影响未来PS5升级幅度的阉割品，总体表现仅仅比Xbox One S稍稍优胜，因此并不值得升级”，但对于潜在的玩家而言，我们完全可以看成是以更低的价格买到了“PS4 Slim”，以原价买到2.0版本的PS4，这样一来或许能更好地接受薄版PS4和PS4 Pro的存在。

大概在一到两年之后，随着硬件的普及和降价，才是4K风口真正到来的时机。微软方面也预计2018年4K游戏才会爆发，那个时候或许索尼的次世代机型也将面世，再来对比“天蝎座计划”、“PS5”乃至NX的优劣更为合适。

那么问题来了，有了这些硬件升级版的加入，次世代“游戏生命更迭”将会在什么时候到来？





下篇问未来：“纯粹”家用机渐成历史？真正的次世代什么时候到来？

“这些机器人是我们的孩子。由于机器人具有繁殖能力，我们需要更强大的责任心。我们应该有目的地培养我们的机器人孩子成为好公民。要逐渐为他们灌输价值观，以便在我们放开手时，他们能够做出负责任的决定。”凯文·凯利在谈论机器智能发展时如是说。而这种理论影射在游戏硬件发展商的时候，那些“灌输的价值观”就变成了开发者为主机们设定的不同发展道路。

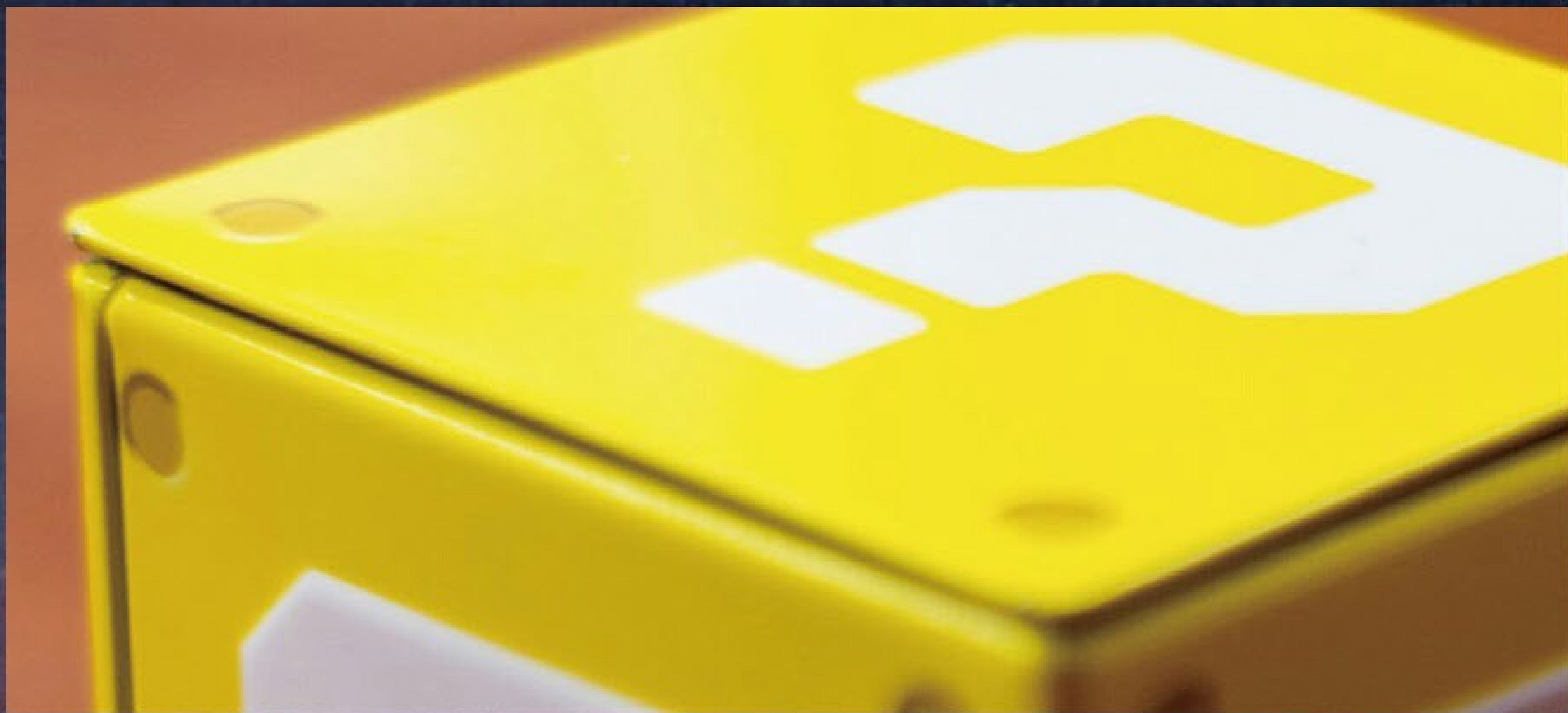
前文中提过，在第八世代的整体环境下，微软和任天堂都在努力地谋求一条新出路，两大巨头描画出一幅有别于过往任何世代的蓝图，一个由移动设备和主机联合构成的、新的主机世代蓝图。

尽管我们已经习惯了家用机的模式，甚至成为了主机核心玩家们的骄傲所在，但当三大主机厂商和各种IT行业扯上千丝万缕的关系后，传统意义上的家用游戏机呈现出另类的“跨平台”状态。

在大家看到这篇文章的时候，本世代第一台面世的主机，传闻任天堂的Wii U已经悄然停止接受新的订单。这台命途坎坷的主机即便尚未停产，但也几乎坐实成为任天堂历史上销量最差的主机，也成为新千年三大主机平台鼎立以来销量最低的主机。目前“仅仅”1336万台的销量甚至比早已被认定是“失败者”的PSV还少100万，加上万众期待的大作——也是作为Wii U最后救星出现的——《塞尔达传说 荒野之息》再次跳票并登陆NX平台，看上去任天堂已经准备好进入一个新的次世代周期。

NX的流言中流传最久的一点是，它既是家用主机又是移动设备。在讨论游戏机世代的时候，我们甚少将掌机作为世代机型。作为每个世代主机之争的最佳陪伴者和最近的看客，在主机上风光无限的作品很多都会在“精简”后登陆掌机，也就是以往常见的“跨平台”模式，加上一些原创的作品和硬件创意，成为了掌机在很长一段时间里产生巨大销量的主因。只是在手游大潮的冲击下，曾经的王者们逐渐凋零，这一点在本世代已经初见端倪。PSV自不必说，索尼仍在苦苦支撑，大概已经没有出现在下一世代的可能；就连本世代掌机销量之王3DS的境况也不如前任风光无限。这部2011年开始服役的“老兵”已经连续三年销量下滑，虽然前有现象级产品《智龙迷城X》登陆，之后会有万众瞩目的《精灵宝可梦 太阳/月亮》面世，但依旧面临着任天堂历代掌机中最差销量的景况。

在过去，任天堂的传统向来是在主机发售前先会推出新款掌机为其预热，但是在NX发售之前却迟迟未有消息，按理来说任天堂还不至于放弃掌机事业，因此也大大地增强了NX同时包含了移动设备的可能性。Wii U因为开发难度大和“三坟”问题而失败，但同样是一种指向，我想“固执”的任天堂会用更好的方式令NX真正地成为



移动载体，而且是比 PSV 可以变成 PS4 手柄更为有机的“游戏科技生命”统合体。

不过这并不能抹杀 NX 和手游互动的可能性，甚至可以说原本最为“纯粹”和“核心向”的任天堂也似乎在手游的道路上越走越远。

以往任天堂在九月为了对抗索尼、也为了在 TGS 期间借他山之石以攻玉，大多都会在相近的日子举办一场发布会，善于和玩家拉近关系的岩田聪和宫本茂化身最佳的演绎者，向玩家诠释游戏的乐趣，然而今年他们却以意料之外又情理之中的姿态登上了苹果发布会，带来了《超级马里奥 RUN》和《精灵宝可梦 GO》的最新资讯，并且大谈任天堂的手游观，使得任天堂仿佛一时间彻底蜕变成手游厂商。这种转变在令人惊喜之余也令人有些不习惯，新总裁君岛达己上任后依旧不改低调的作风，虽然没有了岩田聪“直接”的手势，但他在兢兢业业地践行着岩田聪在离世前制定的发展之路。任天堂的名片从两张变成了一张，宫本茂的笑容显得颇为落寞，不过这些都在任天堂手游的火红业绩下显得不太起眼。

诚然，《精灵宝可梦 GO》在手游和 AR 方面的成功，是近年任天堂惟一能够令索尼官方也高呼羡慕并积极跟进的项目。在 Wii U 处于谷底、NX 含而未发、3DS 每况愈下的时候，善于深挖潜能的任天堂在手游的发展可谓不遗余力，岩田聪在生前曾经提出要在 2017 年 3 月之前推出五款手游，即将推出的《超级马里奥 RUN》正是其中之一。任天堂的每一款手游面世都会引发极大的反响，并且与股价“生命线”紧密联系。在《精灵宝可梦 GO》火红的 7 月，任天堂股价持续飙升，继而又在宣称从这款游戏中获益不多后的一周内下跌 28%，创 1989 年以来周跌幅纪录，市值缩水超过 140 亿美元。但在出席苹果发布会并宣布结盟之后，股价又直线上升，涨幅超过 28%，足见手游在当下对于任天堂的影响力。

和苹果在发布会前几乎将所有内容透露一空形成鲜明对比，任天堂的保密工作简直滴水不漏。无论是出现在苹果发布会，还是对于 NX 的消息。哪怕还有不到半年就要正式发售、哪怕大量传言已经漫天飞舞，但都是捕风捉影的新闻，并没有任何明确的核心指向，而在此期间，任天堂甚至没有将任何一个重大的展会作为发布的契机，这不禁让人对任天堂新主机的前途产生怀疑。

不过考虑到任天堂一向特立独行并且拥有独特的发布渠道——从之前的直面会到如今的“树屋”发布会，也曾经有过岩田聪在 GDC 上公布 Wii 的原型机的先例，因此我们完全有可能看到任天堂将会在一个令人惊喜的时刻宣布 NX 的到来。而比起在近年奔波劳碌地出席各种软件宣传活动的宫本茂，我更期待有朝一日“硬件三杰”惟一仍在服役的竹田玄洋能够站到台前，像当年带来 GameCube 那样，将 NX 带到大家的面前。

同样是为次世代主机做准备，在今年 E3 上，微软就宣布将在 2017 年推出从硬件到概念都得以革新的主机“天蝎座计划”，在搭载 Win10 的“移动型 PC”愈发普遍的今天，为微软实现自身的宏大愿景提供了实现的可能性。

微软虽然是三巨头中涉足游戏领域最晚的一员，但是论战略和视界丝毫不亚于其他两大巨头，甚至犹有过之。

在微软放弃 Xbox 部门的声音愈发高涨的时刻，他们放弃了坚持了三个世代的占领起居室大计，重新提出了“Xbox Play Anywhere”战略。这个建基于 PC 体系和 Win10 普及下的战略思路，走出了显示器屏幕的框架，借助便携式电脑越来越强劲的性能，通过串流技术和“Xbox Live”将 PC 和主机用户统合，利用强大的性能打造出大型用户平台，从而实现打破世代生命周期并抹去界限、令家用游戏的核心向自己几近垄断的 PC 行业靠拢的终极目标。

微软的棋盘可谓巨大，而他们也确实在践行自己的想法。在不久的将来，我们在外出时通过平板电脑能够和坐在电视机前的朋友联机，或者用手机管理自己的主机游戏内容，这并非痴人说梦。上市不久的《极限竞速 地平线 3》成为了首个跨平台联机的游戏；而早在去年，EA 的《FIFA 16》就已经开始通过手游的形式与主机游戏联动，而今年 2K 的《NBA 2K17》也加入这种联动机制。尽管并非直接和微软挂钩，但在此推动下，手游也以另一种方式向核心化迈进。当然，离 Win10 手机玩到主机游戏的日子还遥遥无期。

因此，尽管微软在短期内实现自己的愿景还不大现实，但是从目前的状况来看，无论是任天堂的手游还是微软的“Xbox Play Anywhere”战略，都会对家用游戏机通过电视游玩的传统方式产生巨大的冲击。各种“科技生命”在这种变革中走向交融并演变出更完整的“人格”，并且为人们提供更好的体验。

由于 Xbox One S 势头良好，“天蝎座计划”反响也不错，意气风发的微软对于包括人工智能在内的各个领域上的老对手则是极尽嘲讽之能事：在人工智能方面，微软掌门人纳德拉讽刺谷歌的“AI”跑偏，借以印证自家开发人工智能是在协助人类而不是“击败”人类(和凯文·凯利“机器生命是我们的孩子，我们应该正确引导”异曲同工)；在硬件领域，他们在 8 月份用 Surface Pro 4 的强大性能来讽刺苹果“Smart Keyboard 可以使 iPad 变成电脑”的论调；而在游戏领域，他们最近的矛头直指 PS4 Pro 的 4K 功能误导消费者，借以宣扬“天蝎座计划”的所有游戏都是以原生 4K 渲染，使得 SIE 总裁安德鲁·豪斯不得不出面回应，称 SIE 想竞争的对手是 PC 端，这样的回答相当巧妙，既正面回击了来自于 Xbox 的挑衅，又向目前在游戏性能方面处于优势地位的 PC 端(还是微软)下战书，成功化被动为主动。

然而，领导者的舌灿莲花并不能改变时代前进的步伐。尽管第八世代仍未结束，但第九世代主机之争已经无可避免地到来。

有人担心在 NX 和“天蝎座”出现之后，PS4 就会迅速变成明日黄花，这种担忧不无道理。两台主机将在 2017 年带来的新硬件和新理念尚未揭开谜底，但“军备竞赛”的意味已然甚浓，偏偏索尼早已揭开了自己的底牌，以 PS4 Pro 去面对世代的更迭能否成功，是业界和玩家好奇并质疑的焦点所在。



▲任天堂一边还在憋NX，一边却在苹果发布会上大玩《超级马里奥 RUN》，随后还发布了iOS的表情图片。这两家在次世代主机市场是否会有更深入的合作关系，确实耐人寻味。



■微软从今年起全面铺开的“Xbox Play Anywhere”战略，背后是以之收拢PC游戏玩家群体的野心。

需要提及的是，我们讨论的整体世代和厂商口中的世代更迭其实是有区别的。在过去的很长一段时间里，整体世代更迭的过程都十分漫长：第四世代游戏机最早出现的是日本电气及“蜜蜂社”Hudson Soft联合推出的“PC Engine”，它早在1987年10月30日就已经上市，而直到1990年任天堂的SFC才姗姗来迟，并且迅速地追上之前处于领先地位的世嘉成为当世代机皇。而这只不过是第四世代的“中点”，在1994年到1995年期间，NEOGEO CD（其前作NEOGEO主机在1991年上市，这个版本只是用CD作为载体，并未在硬件上进行升级，故此仍归属于第四世代）和联华电子的Super A'Can先后上市，成为了第四世代最后两款主机。同样的情况在第六世代也有发生，DC早在1998年面世，直到2002年世嘉退出硬件市场，这时作为同世代的PS2才刚刚起步。

按照索尼的惯性，一般在5到7年完成世代的更迭，而一代主机大概可以服役十年。在无法破解又无向下兼容的情况下，游戏厂商还是会照顾广大的第七世代玩家，所以在第七世代主机的年销量仅有50万部的情况下，依旧有不少游戏出现在了PS3和Xbox 360之上。到目前为止，两者在今年的游戏销量超过了3700万份，依旧是市场上不容小觑的力量。如今PS4的销量已然突破4300万台的大关，并且还在高歌猛进。索尼除了定下2016年度销量2000万台的目标外，更预期到明年4月，PS4家族的销量就达到6000万台。这种预期当然比较激进，但是到了明年11月，第九世代之争开始时，即便是保守估计，索尼的6000万目标很可能已经实现，这样高的销量可以确保索尼在游戏方面销量无忧，继续贯彻他们的理念。

“一套独立的生态系统可以为我们的用户带来度身定做的上佳体验，这在今后依旧会是我们奉行的策略。”安德鲁·豪斯在描述策略时如是说。产业链最为丰富的索尼，尽管明面上还将重心放在第八世代主机，这样做可以保证他们在世代交接的过程中减少冲击，但根据历史惯例，越是成功的厂商，就越早着手开发次世代主机。最近的例子是在2008年，当索尼和微软都在努力地在体感外设上奋起直追的时候，任天堂早已着手研发Wii U；而再向上溯，早在2001年，也就是PS2上市之后不久，久夛良木健就力主索尼、东芝和IBM秘密组成了“STI”联盟，研发新主机芯片“CELL”并着力打造PS3。PS4早早就确立了在第八世代主机之争的优势，即便没有其他外力刺激，相信索尼的次世代主机早已经在研发之中。豪斯在近期的采访中也有意无意地提及这一点，即便是被微软和任天堂硬生生地缩短了主机世代的生命周期，索尼还是有应对的方案。只是在这种极端的情况下，可能又会苦了那些买PS4 Pro的玩家。



▲不论局势如何改变，次世代之争都将继续。

结语

所谓次世代主机之争，说到底也是技术之争。或许“8.5世代之争”只是偶然，但科技力的发展和主机更新周期的长度则是必然的反比关系。

随着科技力的不断提升，即便是主机厂商维持了十多年的模式和平衡也会被无情打破，虽然未必会如酷睿处理器那样几乎一年一换代，但是硬件升级周期的缩短也在所难免。既然“技术”可以变成一种“存在”，自然有自行演绎“生命”的方式，因此总是会产生无穷无尽的问题，引发我们无限的好奇心。作为旁观者和亲历者，我们既是问题的接受方，在游戏之中感受到疑惑和好奇；同时也是解释方，在好奇中积累和思辨；更是最后的践行方，在思辨后用消费来影响科技生命的发展，其实也不失为另一种乐趣。



作为时隔八年之后推出的正统续作，《女神异闻录5》以出众的素质交出了一份满意的答卷。无论是从《P3》开始接触的新人，亦或是留恋于《P1》、《P2》时代的老玩家，都给予了本作相当高的评价。出色的画面表现、特立独行的UI风格、内容丰富的迷宫要素以及立足于社会黑暗面且更有深度的剧情，共同构筑起了这款优秀的JRPG。

游戏的内容异常丰富，一周目通关便需要将近100小时的时间，因此也希望这篇攻略能够给各位带来帮助。

文 八重樱 & 哪尼
美编 Juxi& 心の永恒

女神异闻录5		Atlus	角色扮演
PS4	Persona5		日版
	2016年9月15日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为：8800日元		

怪盗团成员篇



本作的主角，和系列作品一样，依然作为玩家在游戏中分身存在，只有形象而没有姓名。

因为某种原因而转学至大都会，目前就读于“私立秀尽学园”高中部的16岁少年，并寄宿在双亲熟人所经营的偏僻咖啡馆中，开始了他崭新的都市生活。

虽然年轻，却给人留下了成熟稳重的印象。平常总是一副人畜无害、乖巧老实的模样，不过因为某个事件为契机而觉醒了Persona的他，一旦化身为神秘的“怪盗”姿态，便会被截然不同的气场所笼罩。



初期Persona

主人公专属的初期Persona，高帽、礼服、假面的经典绅士着装，以及背后巨大黑翼格外引入注目。其原型来自于法国作家莫里斯·卢布朗笔下的绅士怪盗——亚森·鲁邦（Arsene·Lupin），也就是著名的“鲁邦一世”。



初期Persona

坂本龙司专属的初期Persona，以17世纪活跃于加勒比海的英国著名海盗——“基德船长”为原型，装扮上尽显海盗头领的风采，右手则是被改造为大口径枪械的义肢，被召唤时会伴随着黑色的海盗船一起出现。



和主人公一样是秀尽学园的高二生，感情用事的的行动派。时常会因为粗暴的言行而引人侧目，堪称学校里典型的“问题儿童”，平日里没少受到老师和指导员的“关照”。

虽然给人留下了不良少年的印象，但事实上龙司的内心与本性并非如此，导致他言行发生转变的原因，似乎是由于学校里发生的某个事件。而与作为转校生的主人公相遇后，他也在那次不可思议的经历后，觉醒了Persona的能力。



有着1/4美国血统的16岁少女，主人公的同班同学，和坂本龙司在初中时就已经认识。由于外形出众，她在学校中似乎被周围的人所孤立，并流传着与她相关的奇妙传言。

高卷杏以成为一名出色的演员而不断努力，不过在某些场合中展现自己的演技时，则会变成奇怪的“棒读”状态。



初期Persona

高卷杏专属的初期Persona，原型为美国的经典动画作品《Where on the earth is Carmen Sandiego》中的主角——“神偷”卡门·圣蒂亚格。黑色卷发、红色连身长裙、高跟鞋等卡门的经典造型都得到了还原。



喜多川祐介

CV：杉田智和

读于公立洸星高中美术科的特别招待生，师从日本知名画家斑目并寄宿其家中。

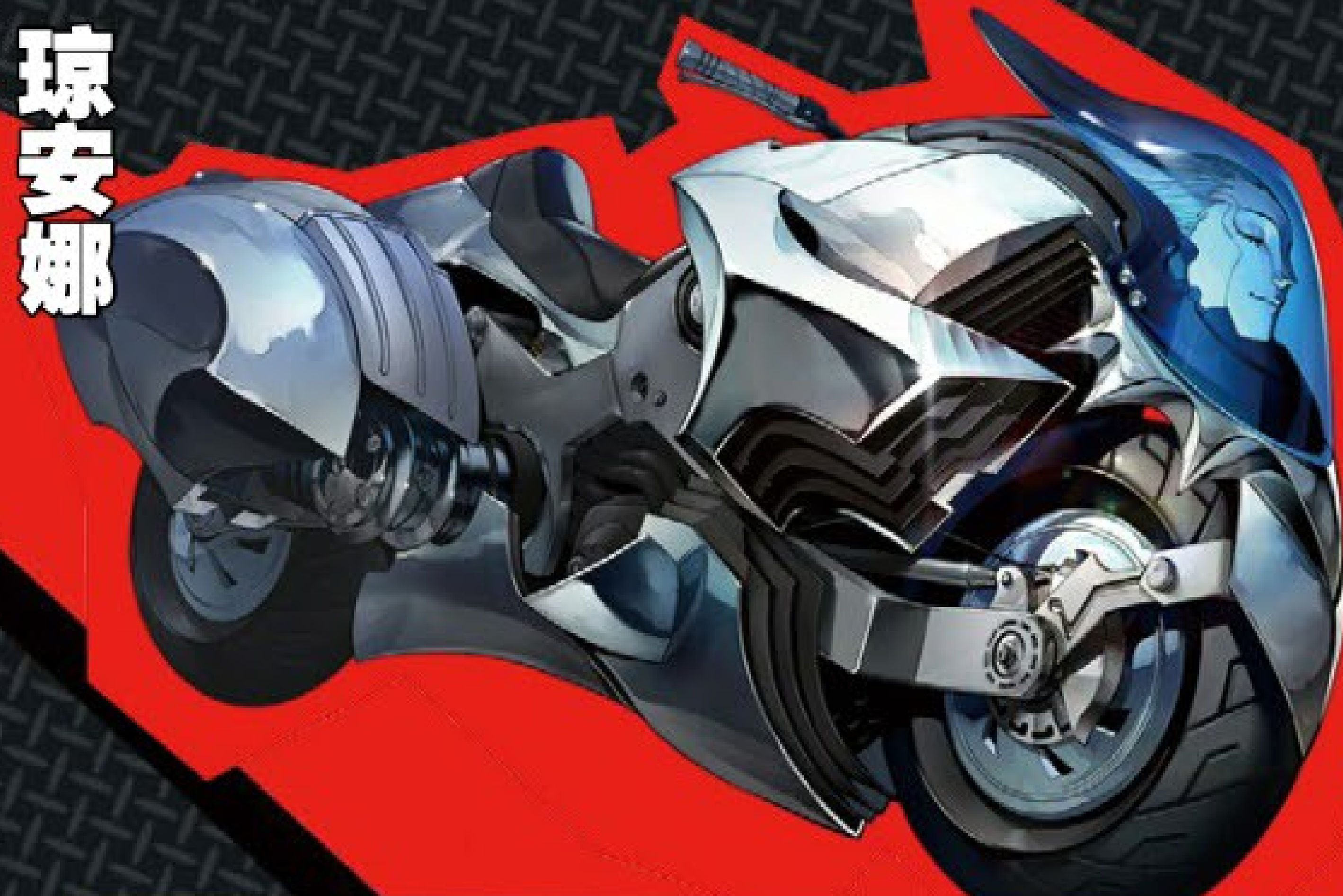
从面具和Persona的风格中不难看出，喜多川祐介走的是日本传统路线。然而这位由杉田智和配音的角色，以熟悉的低沉声线一本正经地为游戏贡献了大量的笑点，完美体现了一个执着于个人追求而缺少一般常识的艺术家特质。



初期Persona

喜多川祐介的专属Persona，其原型出自日本战国时期的义贼石川五右卫门。

据传石川五右卫门曾习得伊贺忍术，白天伪装成商人的模样打探富人家的位置，到了夜晚则打家劫舍将掠夺来的财富分给穷苦之人，因此得到了义贼的称号。



初期Persona

新岛真的初期专属Persona，摩托车形象的身躯彰显着与众不同的气质，车头部分看起来像是女性的头部。其名字来源于在中世纪当上首个女性教皇而成为传说的——“女教皇琼安娜”。

新島真

CV：佐藤利奈

私立秀尽学园高中部三年级学生，不仅担任着学生会会长的职务，在她身上确实也体现着纯粹的优等生气质——遇事沉着冷静，具备强烈的责任心和行动力，对待任何事情都绝不妥协。

在怪盗团中她充当着团队中的“大脑”，能够在关键时刻为主人公出谋划策。不过，即便是如此优秀的她，却也因为某些事情而烦恼着。虽然这成为了她觉醒Persona能力的契机，却也因此而引发了某个事件......



奥村春

CV：戸松遥

私立秀尽学园高中三年级学生，大型餐饮企业社长家的千金。出身于富裕家庭的她，品行高雅且不太熟悉人情世故，但看人的眼光十分准确而敏锐。温柔文静的外表和大方得体的待人处事方式，让她与周围人都保持着良好的关系。

不过或许是受到成长环境影响，她似乎并不看重人际关系的价值，也尽量避免与周围的人有更深入的交往。而令她觉醒Persona能力的事件会是什么呢？





初期Persona

奥村春的初期专属Persona，与大仲马所著的小说《三剑客》中，那位心狠手辣、善于伪装的女性杀手同名。表面上是身着百合刺绣晚礼服的贵妇，然而在其优雅的裙底，却藏着强力的武器。



佐倉双葉

CV：悠木碧

拥有远超人类的计算能力和天才的的编程技术，不过原本就极不擅长与人交流的她，又因为某个事件直到现在都闭门不出。已经是高中一年级 ...... 的年龄，但自从中学毕业后就再也没去学校，完完全全是个家里蹲的宅女。

佐仓双叶是怪盗团中的支援型角色，类似于《P3》的山岸风花以及《P4》中的久慈川理世。除了帮助参战人员分析敌人情报以及赋予各种辅助技能外，她还会运用自己高超的黑客技术，在迷宫探索和解谜互动中发挥更大的作用。

死灵之书



 初期Persona 

佐仓双叶的初期专属 Persona，铭刻着浩瀚的知识与技术而被冠以“魔导书”之名。这本在克苏鲁神话体系中虚构出来的“书中书”其身姿正如被人们定义为“未确认飞行物”的不明存在，象征着双叶所拥有的未知力量。

モルガナ

CV：大谷育江



怪盗团中最令人琢磨不透的成员，从外形上来看是一只会说话的猫形玩偶，在现实世界中则会以黑猫的形象出现。在一次偶然的机会中帮助过怪盗团的成员，之后便与他们一起行动，似乎可以自由变身为其他东西。

由于某种原因摩尔迦纳失去了有关自己过去的记忆，并坚信自己原本是人类。而事实上它的身世与故事的关键以及“那个人”有着密不可分的关系。

佐罗



 初期Persona 

摩尔迦纳专属的初期 Persona，其原型“侠盗佐罗”出自美国作家约翰斯顿·麦考利的小说《卡佩斯特拉诺的诅咒》，一身黑色的装扮以及利剑所划下的 Z 字标志便是其最经典的身份标志。

基本操作

日常操作

按键	日常效果	迷宫效果
左摇杆	移动	移动
右摇杆	调整视角	调整视角
△	打开主菜单	打开主菜单
○	确定/对话/调查	隐藏/背袭/挥刀
□	查看短信/查看过往对话	立刻回复全员HP（非战斗状态下）
×	取消	取消
L1	第三只眼	当前警觉度/显示可隐藏地点
R1	打开地图	打开地图
R2	—	推动左摇杆时为冲刺
OPTIONS	保存/快速推进剧情对话	—

战斗操作

按键	效果
○	近接武器攻击
□	打开道具栏
△	Persona技能
×	防御
L1	弱点分析
L2	作战指示菜单
R1	建议操作
方向键↑	打开铳攻击界面
方向键↓	确认下回合行动对象
方向键←/→	切换目标对象



主菜单说明



SKILL：使用人格假面的各种恢复系技能。SKILL 在战斗中是无法开启的，玩家可在战斗结束之后使用 SKILL 中的技能回复体力。

ITEM：查看并使用已入手的道具。

EQUIP：更换角色身上的武器、装备和饰品。

PERSONA：这里可以查看到玩家当前入手的全部人格假面，并可以选择装备或是消除。

STATUS：确认各个角色的状态并可以更改战术指示。在名字上按□键可以将其编入当前小队。

COOPERATION：查看当前已建立的社群等级，以及社群解锁的技能。

REQUEST：查看支线任务的受理 / 完成情况。

CALENDER：日历，可查看到未来一段时间内即将发生的特定事件，例如任务的最后期限、考试时间等。

SYSTEM：系统菜单，可以查看到已完成的剧情、系统说明，在“CONFIG”选项下还可以随时更改游戏难度。

战斗系统

难易度

本作共有 4 个难度，分别是：

SAFETY：最简单的难度，战斗中灭团的话也可以无限次复活。但是选择该难度之后，流程中将无法再次修改难度。

EASY：简单难度，战斗难度相对较低，流程中可随时切换成其他两种难度。

NORMAL：普通难度，需在一定程度上依靠攻略的辅助才能更为轻松，流程中可随时切换成其他两种难度。

HARD：面向高手玩家的难度，流程中可随时切换成其他两种难度。

迷宫探索

《P5》的战斗极度强调背袭敌人，成功背袭的话将会获得一回合的先手优势。正面攻击敌人的话将无法获得先手优势，而如果被敌人背袭，则敌人会获得一回合优势，如遇强敌很有可能灭团。

因此要想成功背袭敌人，利用地形上的便利必不可少。本作的主角们设定上是怪盗，自然行动以潜入为主。靠近迷宫内的设施时会出现○键提示，按下后就可以隐藏在阴影中不被敌人发现。当敌人接近时，它身上就会出现“CHANCE”的字样，此时再按○键就可成功背袭。

而万一被敌人发现，就会持续有聚光灯聚焦在玩家身上。此时玩家只有两种选择：

1. 按住 R2 加速快跑直到切换场景（难度很高，而且容易引到其他敌人）。

2. 立刻转身攻击目标，宁可选择正面攻击也千万不要被对手背袭。

警戒度

“警戒度”是配合“背袭”新增的设定。玩家在迷宫中探索时，会有以下几种可能令警戒度上升：

1. 正面攻击敌人，警戒度提升 15%。

2. 被敌人背袭，警戒度提升 20%。

3. 碰触到警报或是摄像头等，警戒度提升 5% ~ 10%。

当警戒度提升到 100% 时玩家就会被强制送出迷宫。降低警戒度有以下几种方法：

1. 每次战斗胜利后警戒度下降 5%。

2. 使用道具“气配消臭剂”。

3. 每次重新进入迷宫时，警戒度都会重置。

战术解读



●属性攻击是关键！

如果玩家们之前有玩过“《P》系列”的话就会知道，这个系列与其他 JRPG 相比最大的不同点就在于战斗中非常强调弱点攻击。

当玩家在战斗中发动了对敌人的弱点攻击，就会获得额外一次行动机会（1 MORE），并且敌人会处于倒地状态（WEAK）。当场上全部敌人均倒地时会进入“HOLD UP”模式，该模式下按△键即可对全体敌人发动无属性总攻击，敌人血量在 50% 左右的话基本可以秒杀。按○键则是与暗影进行交涉，根据选项不同可入手对应的人格面具、金钱以及道具。

当然，这个系列的敌人涉及到的属性也五花八门，从最普通的火、冰、风、雷，到本作新增的枪、核热等等，在面对一个全新的敌人时，寻找其弱点可能会花费掉不少时间。游戏前期玩家在选择同伴时应照顾到尽可能多的属性技能，而新加入的同伴往往会带有针对当前迷宫中敌人有效的属性技能（例如第三个迷宫很多敌人弱核热，新岛真恰好对应），自然是要让其入队的。另外，尽早与东乡一二三建立社群后就可以实现战斗中即时切换未上场的其他同伴前来攻击，难度也会降低不少。

战斗中按下 L1 键就可以查看到该敌人的耐性。耐性分为弱（可以打出 WEAK）、普通（不弱也不克）、克（受到的伤害降低）、无（不受任何伤害）、反（反射当前伤害）这五种。有时同时出现的几种敌人可能会存在属性相克的情况，切莫盲目使用群体攻击，一定要先确认好它们弱哪些属性，如果存在相克，那么可以先用单体小魔法将其逐一打出 WEAK 状态后再发动总攻击一举灭之。

●敌人同样也会“1 MORE”！

同玩家一样，敌人如果对我方角色造成弱点攻击的话同样也会获得一次行动机会，当敌人众多或是 BOSS 战时出现这种情况就会变得相当危险，甚至有灭团的可能。为避免这一情况，最好应在一回合内消灭全部对手，不

给对方反击的机会。BOSS战时则可以携带预防属性弱点的饰品来避免“1 MORE”出现。

●不要小看辅助技能！

辅助技能似乎多少会给人以“看脸”的印象，但在“《P》系列”中则相当泛用。特别是从游戏流程中期开始，经常会出现回避率高、攻击伤害巨大的敌人，辅助技能“**スクカジャ**”则可以同时提升命中率和回避率，在战斗中的收益非常显著。

●合理安排SP不肾亏

因为战斗追求的是属性攻击，势必会用到大量魔法技能，这也就导致角色的SP消耗非常快。而“《P》系列”在迷宫设计上就是不让玩家能在一天之内打通的，基本来说当前SP也只够支撑到寻找到下一个安全屋为止，并且在游戏前期也没有什么购买回SP道具的途径，这估计会让很多玩家烦恼不已。不过也并非没有节省SP的窍门，当同伴数量增加至4人以上后，除非战斗中很有必要否则尽量不要使用回血技能。待战斗结束后再让未上场且有回血技能的同伴对全体进行恢复，如此一来，小队中的成员就可以将有限的SP更好地发挥在战斗当中了。

更多恢复SP的手段请参考下文的“其他小技巧”。



就可以与其进行交涉。

●如果玩家没有该暗影的人格假面，选择“力**をくれ**”后就会出现两次选项对话。玩家需要根据该恶魔的性格特点选择适当的应答，性格为“阳气”的恶魔推荐“搞笑”的回答；性格为“弱气”的恶魔推荐“温柔”的回答；性格为“短气”的恶魔推荐“认真”的回答；性格为“阴气”的恶魔推荐“暧昧”的回答。

恶魔对回答满意的话头顶会出现音符符号，第2次回答也满意的话就会成为人格假面。对话失败有两种表现，一是头顶冒汗，这种一般就是丢下一个道具后离去；另一种是生气状态，会返回战斗。

另外如果是在暗影濒死的状态下与之交涉的话，它会主动成为人格假面而无需回答它的提问。

●如果玩家已经入手了该暗影的人格假面，选择“力**をくれ**”、“何**か**出**せ**”会随机入手金钱和道具。之后暗影就会离去，玩家只能入手这一只暗影的经验值（但在开始交涉前如果有打倒其他暗影的话经验值会另外计算）。如果是入手金钱的话，战斗结束后将不会再有金钱奖励。

TECHNICAL

无论是我方还是敌人被附加了异常状态后再被特定的技能攻击到，受到的伤害就会大幅提升，此状态名为“TECHNICAL”。“TECHNICAL”发生的组合如下：

用“疾风”属性攻击“炎上”状态的敌人。

用“物理”属性攻击“冻结”状态的敌人。

用“物理”属性攻击“感电”状态的敌人。

用“核热”属性攻击“炎上”、“冻结”、“感电”状态的敌人。

用“念动”属性攻击“混乱”、“恐怖”、“激怒”、“绝望”、“洗脑”、“目眩”、“睡眠”状态的敌人。



BATON TOUCH

战斗中，当敌人受到来自主角的弱点攻击并倒地后会触发“1 MORE”模式。

此时，队中其他三位队友只要任意一人的社群达到LV2以上，即可通过“击掌”的形式将行动权由主角交给对方。获得行动权的角色各项技能的效果都将大幅提升。

ASSIST

“援助（ASSIST）”也是本作新增的要素之一。战斗中如果已知当前敌人的弱点，那么按下R1键就可自动选择适合该敌人的技能。另外在触发“BATON TOUCH”时“援助”也同样适用。

交涉系统

“仲魔交涉”原本是“《女神转生》系列”的特色系统，《P5》也将其引入到了战斗中，但进行了一定的优化处理，减少了交涉中的不确定因素，让玩家可以从中获得更大收益。

触发交涉的前提是将全体敌人打出“WEAK”，之后选择○键

其他小技巧

如何赚钱：交涉中勒索暗影往往可以入手比打死它们更多的金钱。“太阳”社群可以在交涉中让玩家反复提出要钱的请求，玩家可以利用随机迷宫“美徳奪われし路”的第1～第5区域，向暗影“**ハイピクシー**”提出交涉，选择“何**か**出**せ**”→“**まだ**出**せるだろう**？”后等增援出现再把之前交涉过的暗影打死，对新出现的暗影再度交涉，如此反复就可以入手大量的金钱。

另外，玩家如果能将“星”社群提升至LV7的话，只要在一回合内消灭敌人就可以入手双倍金钱，也是比较稳妥的技巧。

如何练级：在天气情况为“**インフルエンザ注意報**”前往随机迷宫，先在存档点保存一下，之后就进入迷宫中等待“刈**り**取**る**者”这个暗影出现。进入战斗后对其使用“绝望”属性的技能，之后就可以将其轻松歼灭。但是“绝望”这个异常状态的附加成功率仅在40%左右，而一旦失败的话“刈**り**取**る**者”拥有将玩家直接灭团的可怕战斗力。因此配合上东条一二三的“星”社群LV7技能，确保成功逃脱很有必要。

SP回复方法：游戏前期玩家可以在学校、澡堂门口、涉谷的游戏店、新宿的欢乐街的自动贩售机处购买到SP恢复药，但只能恢复5点SP，基本没啥用，建议玩家也无需在此浪费金钱。

可以与武见妙建立“社群”后应尽一切可能去提升社群等级。等级达到LV5时就可以购买到恢复SP的饰品，其中售价10万日元的“贴る大气功”可在每回合自动帮角色恢复7点SP，非常实用。但此时暂时还不要买，继续提升社群等级直到LV7，武见妙的所有商品就会打半折。此时只需花费20万日元就可以为全部上场角色佩戴上“贴る大气功”，再也不用担心会肾亏啦！

另外，在游戏后期与奥村春建立“社群”后可以在学校屋顶种植蔬菜。月光萝卜可以回满1个人的SP，太阳番茄则可以回复我方全体100SP。

人类变量

这个也算是从《P3》开始就有的传统了,《P5》的变量与《P4》相同,同样涉及到5个方面,分别是知识、度胸、器用さ、优しさ、魅力,每种变量又有5个等级。能力提升基本都是靠日常活动,而且与很多角色"社群"关系的解锁与提升也同样需要一定等级的变量,所以在不需要打迷宫的日子里,一定要记得去提升变量哦!

能力	行为	增加值	备注
知识	咖啡厅桌子上的填字游戏	+2	—
	在图书室自习	+1	环境嘈杂时度胸+2
	在咖啡厅内学习	+2	下雨天再+1
	在家庭餐厅内学习	+2	下雨天再+1,根据选择的食物不同会提升其他变量
	读书	+3	—
	正确回答老师的问题	+2	—
度胸	看电影	+3	—
	在汉堡店挑战吃大汉堡	+1～+3	—
	鉴赏DVD	+2	DVD为《Xフォルダー》
器用さ	制作潜入道具	+2	—
	鉴赏DVD	+2	DVD为《探检野郎マック》
	打棒球	+1～+2	—
	在牛丼屋打工	+2	下单全部正确+3
	读书	+3	阅读《心がおちつく片付け法》
优しさ	看电影	+3	电影名为《ダークバイト・ハイジング》
	看DVD	+2	DVD为《WITHゴースト》
	读书	+3	阅读《ブチ公物语》
	在花店打工	+2	下单全部成功时+3
	养育观赏植物	+1～+2	—
魅力	看电影	+3	电影名为《社会の底辺で、爱をさけぶ》
	看DVD	+2	DVD为《バブリーヒル高校白书》
	洗澡	+2	周一、周四洗澡+3,下雨天时度胸+1
	女仆咖啡	+2	—
	读书	+3	阅读《魅惑の会话术》

社群说明

主人公在学校和街上会结识到各种各样的人,并与之建立起信赖关系,这就是"社群"。随着信赖关系的递增,"社群"的等级也会随之提升。玩家亦可以从中获得更多的增益。本作共有21个"社群",接下来就将这些"社群"的解锁方法与各等级的效果整理给大家。



愚者

对应角色: 伊戈尔　**获得途径:** 剧情

等级	效果
LV1	战斗中可以与暗影进行交涉。
LV2	按下L1时可以看到平时无法看到的东西(主要用于迷宫潜行)。
LV3	主角可持有的人格假面数量增加至8个。
LV5	主角可持有的人格假面数量增加至10个。
LV6	人格假面合体时,将会获得额外的经验值加成。
LV8	主角可持有的人格假面数量增加至12个。
LV10	人格假面合体时,将会获得大量额外的经验值加成。

魔术师

对应角色: モルガナ　**获得途径:** 剧情

等级	效果
LV1	可以制作部分潜入道具。
LV2	发生"1 MORE"时可以与主人公交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV5	当主人公使用普通攻击时可从敌人处入手道具。
LV6	可制作全部潜入道具。
LV7	主动解除一名同伴的不良状态。
LV8	受到必死攻击时HP变为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

女教皇

对应角色: 新岛真

获得途径: 完成迷宫·银行后,将主人公的"知识"提升至LV3,与站在学生会门前或校门前的新岛真对话。

等级	效果
LV1	按下L1可查看敌人持有的技能和可掉落的素材。
LV2	发生"1 MORE"时可以与主人公交换行动。
LV3	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV4	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV6	主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	切换敌人的光标上会显示"无效"、"反射"和"吸收"的标志。
LV8	受到必死攻击时HP变为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

女帝

对应角色: 奥村春　**获得途径:** 10/30剧情

等级	效果
LV1	可在学校屋顶和春一起种蔬菜。
LV2	发生"1 MORE"时可以与主人公交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV5	蔬菜收获量增加。
LV6	主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	蔬菜收获量大增加。
LV8	受到必死攻击时HP变为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

皇帝

对应角色: 喜多川佑介

获得途径: 6/14剧情后,在涉谷地下通路与其对话。

等级	效果
LV1	可以复制初级的技能卡。
LV2	发生"1 MORE"时可以与主人公交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV5	可以复制中级的技能卡。
LV6	主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	可以复制高级的技能卡。
LV8	受到必死攻击时HP变为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

法王

对应角色： 佐仓惣治郎

获得途径： 4月20日以后任意时间段和老板对话

等级	效果
LV2	可以制作恢复一人少量SP的咖啡。
LV4	可以制作非战斗时恢复全体少量SP的咖喱。
LV6	可以制作恢复一人大量SP的咖啡。
LV9	可以制作非战斗时恢复全体中量SP的咖喱。
LV10	可以制作非战斗时恢复全体大量SP的咖喱。

恋爱

对应角色： 高卷杏　　**获得途径：** 剧情

等级	效果
LV1	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
LV2	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV5	被敌人胁迫时，动摇对手令其提出的要求变得更容易达成。
LV6	主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	与敌人交涉中诱惑对手，诱导出印象良好的对话。
LV8	受到必死攻击时HP变为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

战车

对应角色： 坂本龙司　　**获得途径：** 剧情

等级	效果
LV2	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
LV6	主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	在随机迷宫中背袭敌人可令其即死。
LV8	受到必死攻击时HP变为1。
LV9	替主人公承受下必死伤害。
LV10	所持有的人格假面进化到最终形态。

正义

对应角色： 明智吾郎　　**获得途径：** 剧情

等级	效果
LV6	发生“1 MORE”时可以与主人公交换行动。
	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
	和敌人交涉决裂时可重新交涉。
	主动解除一名同伴的不良状态。

隐者

对应角色： 佐仓双叶　　**获得途径：** 剧情

等级	效果
LV1	战斗中可提供情报支援，并可提供增益BUFF。
LV2	在随机迷宫中切换地图时，该区域的地图会全部开放。
LV4	被敌人背袭时，有一定概率可以逆转局面。
LV6	增益BUFF发动期间，可提供SP恢复、蓄力支援。
LV7	完成战斗后，区域内所有迷宫装饰恢复
LV9	当战斗不能的队员超过2人时，自动切换成其他未上场队员。
LV10	令灭团攻击无效化，所持有的人格假面进化到最终形态。



命运

对应角色： 御船千早

获得途径： 入手新宿的女占卜师情报后，在夜晚前往新宿找占卜师占卜，第二次花10万购买水晶，并完成支线任务。

等级	效果
LV1	占卜完以后做对应的活动可以效果更高。
LV3	使用总攻击结束战斗时入手的金钱增加。
LV5	可以查看到指定同伴的一部分“社群”技能。
LV7	少量提升与指定同伴之间的信赖。
LV10	可以查看到指定同伴的全部“社群”技能。

刚毅

对应角色： 天鹅绒房间的双子　　**获得途径：** 剧情

等级	效果
LV1	可以进行3只以上的人格假面合体。
LV3	在天鹅绒房间下达委托后数日，人格假面会学会耐性技能。
LV5	“集团处刑”的合体种类增加。
LV8	人格假面会学会更强力的耐性技能。
LV10	只要给钱的话，就可以合体出超过玩家当前等级的人格假面。

刑死者

对应角色： 岩井宗久

获得途径： “度胸”达到LV4后岩井会跟玩家讲纸袋里面的东西。

等级	效果
LV1	可以小幅强化枪的性能。
LV3	可以中幅强化枪的性能。
LV5	强化枪时所需的金钱减少。
LV7	可以大幅强化枪的性能。
LV10	可以超大幅强化枪的性能。

死神

对应角色： 武见妙

获得途径： 入手女医生情报后，前往四轩茶屋的医院和武见妙对话。

等级	效果
LV1	贩售的回复药品增多。
LV3	增加贩售辅助效果类饰品。
LV5	贩售的辅助效果类饰品增加。
LV7	全部商品打半折。
LV10	增加贩售替身类药品。

节制

对应角色： 川上贞代

获得途径： 通关“美术馆”迷宫，5月24日后会在学校内出现与坂本、三岛讨论女仆服务的剧情“メイドルッキンパ－ティ－”，夜晚时前往涉谷・セントラル街与三岛对话后触发解锁的必要剧情事件。转天在学校2楼的职员室门前和班主任对话选择“授业の质问がある”，并将“度胸”冲到LV3以上后，就可以在咖啡厅使用公用电话叫班主任来服务了。

等级	效果
LV1	可以在班主任的课上干别的事情。
LV3	可以要求班主任泡咖啡洗衣服。
LV5	班主任会打扰其他老师授课。
LV7	可以要求班主任制作潜入道具和咖喱。
LV10	从异世界回来后可以让班主任为自己按摩，之后可以继续自由活动。

恶魔

对应角色： 大宅一子

获得途径： 结识新闻记者大宅一子后，前往新宿的酒吧与她对话。

等级	效果
LV1	迷宫的警戒度变得难上升，转天警戒度变得容易下降。
LV4	迷宫的警戒度变得更难上升，转天警戒度变得更容易下降。
LV7	迷宫的警戒度基本不会上升，转天警戒度变为零。

塔

对应角色：织田信也

获得途径：9月4日解禁支线任务“チ－ト野郎と呼ばれた男”并打倒目标对象后，在涉谷的游戏中心和织田信也对话。白天时前往秋叶原的游戏中心，和织田信也对话。在四轩茶屋和佐仓双叶对话。最后在白天时前往秋叶原的游戏中心，和织田信也对话。

等级	效果
LV1	以失去全部子弹为代价换取一次令敌人WEAK的机会。
LV2	可以发动枪的总攻击。
LV3	交涉过程中可使用威胁射击令敌人更容易成为人格假面。
LV5	同伴们使用的子弹数量增加。
LV6	“DOWN SHOT”消耗的子弹数量减少。
LV8	“ランダムファイア”造成的伤害增加。
LV10	主角的枪攻击可无视敌人的枪击属性。

星

对应角色：东乡一二三

获得途径：通关“银行”迷宫，6月27日以后会在上学途中听到关于东乡一二三的情报，开启新地点——神田。当“魅力”达到LV3时前往神田的教会与东乡一二三对话。

等级	效果
LV1	主角行动回合可替换小队外同伴。
LV3	当主人公的攻击造成敌人倒地时，队伍外的角色有一定几率发动追击。
LV5	被围攻时可以逃走。
LV7	一回合内战斗胜利的报酬×2。
LV9	使用逃走指令可以立刻逃走。
LV10	同伴行动回合可替换小队外同伴。

月

对应角色：三岛由辉　**获得途径：**剧情

等级	效果
LV1	不上场的同伴同样可以获得经验值（低于参战角色）。
LV3	入手的经验值量增加。
LV5	不上场的同伴同样可以获得经验值（少量低于参战角色）。
LV7	入手的经验值量大幅增加。
LV10	不上场的同伴同样可以获得与参战同伴相同的经验值。

太阳

对应角色：吉田寅之助

获得途径：与站在涉谷站前广场的政治家吉田寅之助对话。于夜晚在牛丼屋打工两次后再次前往站前广场与其交谈，分别选择“兴味がある”、“手传いたい”。转天再和吉田寅之助对话。

等级	效果
LV2	交涉中，提出金钱和道具要求后会出现追加选项。
LV3	交涉中可以提出更多的金钱要求。
LV5	交涉中更容易入手稀有道具。
LV8	交涉中可以提出让对手必须人格面具化的要求。
LV10	交涉中可以说服高出自己等级的暗影成为人格面具。

审判

对应角色：新岛冴　**获得途径：**剧情

等级	效果
LV10	无

好感度提升法

想要提升“社群”的等级，前提是与同伴建立起好感度。好感度会根据事件中玩家的对话选项选择而提升，所以选择正确的答案能够起到事半功倍的效果。除此之外，还可以前往明治神宫花费1000日元祈求与特定角色的好感度提升，每次+2。

 坂本龙司 

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	期待してる	+3	+3
		やる気だな	+2	+3
		…何かつて、何?	+1	+2
	Q2	亲のことって?	—	—
		それで殴った?	—	—
	Q3	戻りたいか?	+1	+2
		後悔してるのか?	+1	+2
2→3	Q1	ケンカはやめろ	+1	+2
		一绪に练习するか?	—	—
		はじめまして	—	—
	Q2	落ち着け	+2	+3
		今は耐えろ	+1	+2
		默らせてやる	—	—
3→4	Q1	中冈って?	—	—
		气になるのか?	+1	+2
		放つておけ	—	—
	Q2	龙司は终わってない		+3
		龙司の居场所は?		+2
		ここに仲间がいる	+1	+3

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
4→5	Q1	シューズ?	+1	+2
		プロテインだな	+2	+3
	Q2	复杂そうだな	+1	+2
		戻るのか?	+1	+2
		もう关系ないだろ?	—	—
	Q3	背が小さいのか?	+1	+2
		嫌なヤツなのか?	+1	+3
5→6	Q1	体育馆里で	+2	+3
		ジム行くか?	+1	+2
		ウチ来る?	+1	+3
	Q2	仲间が信じられない?	+1	+3
		モメてる场合か?	+2	+3
	Q3	わかる	+1	+3
		大体はわかる	+2	+3
		全然わからない	—	—
	Q4	どういう意味?	—	—
		息はしてるだろ	—	—
	Q5	は?	—	—
		何言ってんだ?	—	—
6→7	Q1	山内を改心させる?	—	—
		当事者に话そう	+2	+3
	Q2	龙司はカッコいい	+1	+3
		何の话?	+1	+2
7→8	Q1	モメそうだ	—	—
		信じてもらえる?	—	—
	Q2	良かつたな	+3	+3
		仕方ない	+3	+3
	Q3	见てただけだ	+2	+3
		お礼は形で	+2	+3
	Q4	走ってない	+2	+2
		カッコ悪かつたけど?	+2	+3

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
8→9	Q1	ホッとした?	+3	+3
		走ってるんじゃないか?	+2	+2
	Q2	どうするんだ?	+1	+2
		部活やってる场合か?	+2	+2
		戻らないでくれ	+3	+3
	Q3	そうだな	+3	+3
		そうかな?	+3	+3
	Q4	同感だ	+1	+2
		回りくどいぞ	—	—
		どこに?	—	—
9→10	Q1	乐しみだな		+3
		负けてられないな		+3
	Q2	どういたしまして		—
		龙司の力だ	—	—

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具		备注
			无	有	
5/29	Q1	グッとくる	+3	+3	优しさ+3
		ピンと来ない			
7/3	Q1	里稼业だろ		+3	
		そうか?			
	Q2	欲を舍てる		—	
		世间の荒波にもまれる		—	
	Q3	师匠と呼ぼう		+3	川上+3
		钓りの名人だ			
7/28（白天）	Q1	もちろん主人公		+3	度胸+3
		あえてライバル		+3	度胸+3
		むしろ仲间		+2	度胸+3
7/28（夜晚）	Q1	教わった通りにやる		+3	
		心を込めて淹れる		+3	
8/3（白天）	Q1	サッカーだ	+2	+3	魅力+3
		野球かな		+2	魅力+3
		どっちもいまいち…	+3	+3	魅力+3
8/3（夜晚）	Q1	教わった通りにやる		+3	
		心を込めて淹れる		+3	
8/13（白天）	Q1	在限定事件内连打○键成功后		+3	度胸+3
8/13（夜晚）	Q1	教わった通りにやる		+3	
		心を込めて淹れる		+3	



高卷杏



喜欢的礼物：宇治抹茶プリン、ブランド香水、KGB49ベスト、チョコファウンテン、かすていら

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	気持ちは晴れた?	+2	+3
		いい友だちだな	+3	+3
		仲直りした?	+1	+2
	Q2	仕方ない	+1	+2
		そうかもしれない	+2	+3
		鴨志田がウワテだった	+1	+2
	Q3	大したことじゃない	+1	+2
		放っておけなかった	+2	+3
	Q4	协力するよ	+3	+3
		一绪に探そう	+3	+3
2→3	Q1	どんな方法?	—	—
		それはすごい	—	—
	Q2	何かって言われても…	—	—
		それが特训?	—	—
		意味がわからない	—	—
	Q3	アホだな	—	—
		天然ボケだな	—	—
		个性的だな	—	—
	Q4	顽张り屋だな	—	—
		返しがムカつくな	—	—
		もうやめたい	—	—
	Q5	好きだ	+1	+2
		爱してる	+1	+2
		もうやめたい	+2	+3
	Q6	闻けよ	—	—
		动じないとかの问题?	—	—
		天才か…	—	—
	Q7	そうだな	—	—
		やっとわかったか	—	—
	Q8	変なことがあるな	+1	+2
		杏は平气か?	+2	+3
	Q9	寂しい?	—	—
		自由でいいな	+1	+2
3→4	Q1	わかる气がする	+3	+3
		よくわからない	—	—
		自分次第だ		+2
	Q2	ひどいな		+2
		面白いな	+3	+3
		下手なのか?	—	—
	Q3	闻きたいな	+2	+3
		ろくなことじゃない		+2
		何の话?	—	—
	Q4	いいかもな	+2	+3
		どう见习うんだ?		+2
	Q5	そういう问题じゃない	—	—
		见习い方が违う	—	—
		顽张って…	+2	+3
4→5	Q1	どうだろう	—	—
		やめておけ	+2	+3
	Q2	ハメられたな	—	—
		相手がウワテだった	+2	+3
	Q3	したたかだった	+2	+3
		怪盗团に欲しい	—	—
	Q4	どうやるんだ?	—	—
		一应闻いておこう	—	—
	Q5	そうだろうな	—	—
		ウソ泣きだからな	—	—
5→6	Q1	そうかもしれない	+2	+3
		単纯だな		—
		友だちならな	+1	+2
	Q2	どうして?	—	—
		顽张ってた?	—	—
		ツラそうだった?	—	—
	Q3	そんなことない	—	—
		优しいからだ	—	—
	Q4	励ますことだ	+3	+3
		话を闻くことだ	+1	+2
		顽张ってる姿を见せることだ	+3	+3
6→7	Q1	何かの罠かも	—	—
		杏に憧れてる	+1	+2
	Q2	见せしめだろう	—	—
		天然美人だから	—	—
	Q3	そう落ち込むな	—	—
		泣かないでくれ	—	—
	Q4	もうなってる	—	—
		顽张れよ	+1	+2
		アクション女优は…?	—	—
7→8	Q1	无茶言うな	—	—
		根性あるな	+2	+3
		必要ない	+2	+2
	Q2	きっとある	+3	+3
		あるといいな	+3	+3
		顽张って探せ	+3	+3
	Q3	カッコいいな	—	—
		耻ずかしいな	—	—
	Q4	きっと喜ぶ	+3	+3
		きっとわかってる	+3	+3
8→9	Q1	危ないぞ	—	—
		ゆっくりこっちへ	—	—
		何しにここへ?	—	—
	Q2	いたか?	—	—
		もういないだろ?	—	—
	Q3	顽张れ	+3	+3
		杏ならやれる	+1	+3
	Q4	自分がいる	确立恋爱关系	
		みんながいる	—	—
	Q5	好きって言った	—	—
		闻こえなかった	—	—
9→10	Q1	顽张ってた	+3	+3
		まだまだだ		
		スタッフが褒めてた	—	—
	Q2	照れるな		
		见守ってるよ	+3	+3
		杏ならきっとなれる	+3	+3
	Q3	どうした?	—	—
		二人きりだな	—	—
	Q4	もちろん	+3	+3
		何でも言え	+3	+3
	Q5	そうする	—	—
		もう赖ってる	—	—

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
9→10	Q6	もちろんだ	–	–
		そっちこそ		
	Q7	カップルらしいこと?		
		一个だけ?	–	–

休息日事件				
日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
7/17	Q1	ピンと来ない		
		分かる	+2	+3

场所事件				
地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
涩谷	Q1	いい作战だ	+3	+3
		失敗しそう		
		ちょっとずつ?		+3
原宿	Q1	そうだな	+2	
		いつもは一人?		
		杏は目立つから	+2	+3
池袋	Q1	见逃した		+3
		どのあたり?		
		お願いごとした?	+3	+3



武见妙



喜欢的礼物：卓上用ミニサボテン、トリュフチョコレート

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	心の病气だ	+1	+2
		デートの邪魔だ	–	–
		プライバシーの侵害だ	–	–
	Q2	同感だ	+1	+2
		イヤガラセ?	–	–
		疫病神?	–	–
2→3	Q1	なんの电话?	–	–
		急患か?	–	–
	Q2	医疗ミス?	–	–
		どういうことだ?	–	–
	Q3	构わない	+1	+2
		事实なのか?	–	–
		药のためだ	+1	+2
3→4	Q1	大丈夫だ	–	–
		武见先生が治す	+1	+2
		嬉しそうだ	+2	+3
	Q2	优しいな	+1	+2
		なぜタダに?		+2
4→5	Q1	信用されてる	–	–
		本当にミスした?	–	–
	Q2	そうだったのか	–	–
		まだ迟くない	–	–
	Q3	良かった	+2	+3
		いつ完成する?	+1	+2
		多分じゃ困る	–	–
5→6	Q1	评判いいな	–	–
		迷惑そうだな	–	–
		何があった?	–	–
	Q2	乐しそうだ	–	–
		天才だろう?	–	–
	Q3	自虐的だ	–	–
		向いてると思う	+2	+3
		素直じゃないな		+2
6→7	Q1	パワハラだ	+1	+2
		武见は良い医者だ	+1	+2
		病院ではお静かに	+1	+2
	Q2	气を落とすな	–	–
		详细を闻いてこよう	–	–
		……。	–	–
	Q3	今はゆっくり休んで	+1	+2
		できることはないか?	+1	+2
		医局长に复雠しよう	–	–
	Q4	仕方ない	–	–
		たまにはいい	+2	+3
		いくらでもどうぞ		+2

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
魅力达到LV4				
7→8	Q1	『美和ちゃん』は?	–	–
		それでいいのか?	–	–
	Q2	谛めるな	–	–
		他にできることは?	–	–
		ここにいる	+1	+2
	Q3	逃げるのか?	–	–
		みんな困るぞ	–	–
	Q4	大山田の下の名前は?	–	–
		大山田の情报が欲しい	–	–
	Q5	何もしない	–	–
		调べてみるだけ	–	–
完成支线任务“ドクター抗争・失われた治疗法”				
7→8	Q6	美和ちゃんは生きてる	–	–
		大山田の嘘だった	–	–
	Q7	急いだ方がいい	+1	+2
		新药を完成させよう	+3	+3
		まだ终わりじゃない	+2	+3
	Q8	美和ちゃんのためなら	+3	+3
		受验のためなら	+1	+2
		先生のためなら	+2	+3
8→9	Q1	气にするな	+1	+2
		受验のためだ	+1	+2
		大变だった	+2	+3
	Q2	それは困る	–	–
		患者はどうする?	–	–
	Q3	先生に会いたかったから	确立恋爱关系	
		本当に受验のため	–	–
9→10	Q1	何の事だ?	–	–
		何の冗谈だ?	–	–
	Q2	偶然だ	–	–
		どうかな	+1	+2
		だったらどうする?	–	–



佐仓总治郎



等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	コーヒーの淹れ方	+1	+2
		女の口说き方	–	–
		分からない	–	–
	Q2	今のは谁?	–	–
		きな臭いやつだ	+1	+2
		あの女?	–	–
	Q3	モテたい	+1	+2
		兴味ない	–	–
2→3	Q1	中挽き	+1	+2
		粗挽き	–	–
		なんでもいい	–	–
	Q2	デート?	–	–
		トラブル?	+1	+2
		手伝いは终わり?	–	–
3→4	Q1	详しく知りたい	+3	+3
		难しそう	–	–
		违いがわからない	–	–
	Q2	人を呼ぼう	–	–
		总治郎の电话を鸣らそう	+3	+3
		追い返そう	–	–
4→5	Q1	悪くはない	+2	+2
		特に何も	–	–
		病みつきだ	+2	+3
	Q2	双叶と似てた?	+2	+2
		ただ者じゃないな	+3	+3
		だから独身?	–	–
	Q3	报われたな	+1	+3
		泣ける话だ	–	–
		深いな…	–	–
5→6	Q1	憧れる	–	–
		关心しない	–	–
		人それぞれだ	+2	+2
	Q2	それはちがう	+2	+2
		申し译ない	–	–
		默れ	+3	+3
	Q3	そんなことない	+2	+3
		缘を切れ	–	–

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
"优しさ"达到LV5				
6→7	Q1	そうかもな	+2	+3
		そんな事ない	—	—
		味だけは美味い	—	—
	Q2	大丈夫か?	—	—
		落ち着いた?	—	—
		话间こうか?	—	—
	Q3	话し合おう	—	—
		言えば分かる	—	—
		不器用な亲子だ	—	—
7→8	Q1	いいのか?	+2	+2
		カレー料理なら何でも	+3	+3
		决められない	—	—
	Q2	何もしてない	—	—
		守ろうとしただけ	+2	+3
		悪かった	—	—
完成支线任务"遗产を狙悪い伯父さん"				
8→9	Q1	全くない	+3	+3
		口うるさい	+2	+2
	Q2	泣いてるのか?	—	—
		いい娘をもったな	+3	+3
		おめでとう	+3	+3
9→10	Q1	何の用事が?	—	—
		クリスチャンか?	—	—
		兴味ない	—	—
	Q2	良かったな	+2	+3
		ありがとう	+3	+3



三岛由辉



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	情报战略?	—	—
		怪チャン?	—	—
	Q2	さすがだ	+3	+3
		大変そうだ	—	—
		どうしてそこまで?	—	—
	Q3	战略的…なに?	—	—
		カッコいい	+2	+3
		やる気だな	+1	+2
2→3	Q1	初めて闻いた	—	—
		よくやった	+2	+3
		间に合ってる	+1	+2
	Q2	不安だ…	—	—
		怪チャンユーザー…	+1	+2
		残念だ	+1	+2
	Q3	それなら仕方ない	+1	+2
		无理するな	—	—
		もう何も信じられない	—	—
完成支线任务"イジメっ子を操る阴のアイツ"				
3→4	Q1	ステーキ	+2	+3
		无农药有机野菜	—	—
		スウィーツ	+1	+2
	Q2	さすがだ	+1	+2
		诈欺だ	—	—
		やめた方がいい	—	—
	Q3	良い判断だ	—	—
		当たり前だ	—	—
		いいんじゃない?	—	—
完成支线任务"こんにちは地狱のアルバイト"				
4→5	Q1	どこがプレミア?	+1	+2
		なんでモデルガン?	—	—
		くれるのか?	+2	+3
	Q2	いい心がけだ	+1	+2
		必要か?	—	—
		危ないことはよせ	—	—
5→6	Q1	谁だ?	+1	+2
		兴味ない	—	—
		テンション高いな…	+1	+2
	Q2	冷静になれ	—	—
		デマの可能性も…	+1	+2
		怪盗团の仕事か?	+1	+2
	Q3	何のつもりだ	—	—
		赖んでない	—	—
	Q4	そうなのか?	—	—
		さすがだな	+1	+2

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
6→7	Q1	何に胜つんだ?	+1	+2
		赖もしいな	+3	+3
		ちょっと落ちつけ	—	—
	Q2	物骚だな	+2	+2
		改心させるのか?	—	—
		ちょっと落ちつけ	+1	+2
	Q3	乐しい?	—	—
		らしくない	—	—
		三岛が心配だ	—	—
	Q4	そうかもな	—	—
		心当たりが?	—	—
	Q5	确认しておこう	—	—
		仕方ない…	—	—
	Q6	他力本愿だな	—	—
		それで满足か?	—	—
	Q7	自分と向き合え	—	—
		もうやめよう	—	—
		自觉してるんだろ?	—	—
	Q8	引き受ける気はない	—	—
		取りやめか?	—	—
	Q9	头は冷えたか?	—	—
		まだ有名になりたい?	—	—
	Q10	きっとある	+1	+2
		あるといいな	—	—
		怪チャンは?	+2	+3
7→8	Q1	付き合うぞ	+2	+3
		三岛も逃げろ	+1	+2
		どうする気だ?	—	—
	Q2	言われっ放しか?	+1	+2
		自身を持て	+1	+2
		どっちが小物だ	+1	+2
	Q3	そうだな	+1	+2
		カッコ良かった	+3	+3
		ハッタリ?	+2	+3
8→9	Q1	无理だな	—	—
		きっと出来た	+2	+3
		无事で良かった	+1	+2
	Q2	どうかな	—	—
		その通り	—	—
	Q3	まさか实名?	—	—
		突然だな	—	—
		乐しみだ	—	—
	Q4	しょぼい…	—	—
		いっそパフェで	—	—
		なんならステーキで	—	—
9→10	Q1	结论は出た?	—	—
		怖かった?	—	—
	Q2	すごい勇気だった	+3	+3
		ビビってたクセに	+1	+2
	Q3	何もしてない	—	—
		怪盗のせいじゃない	—	—
		变えたのは三岛自身	—	—
	Q4	きっとそうだ	—	—
		目指せベストセラー	—	—
		まずは完成させろ	—	—



吉田寅之助



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	世の中を変えたい	—	—
		弁舌を磨きたい	+1	+2
		なんとなく…	—	—
	Q2	信念のある	+1	+2
		人気のある	—	—
		まだわからない	+1	+2
	Q3	ためになった	+1	+2
		もう知ってた	—	—
		成し遂げる…?	—	—
2→3	Q1	吉田先生から闻いた	—	—
		兴味ない	—	—
	Q2	主张	+1	+2
		演说技术	+1	+2
		言叶にはしづらい	—	—

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
3→4	Q1	演説の邪魔だ	—	—
		周りの迷惑だ	—	—
		默って闻け	—	—
	Q2	ある	—	—
		ないと思うか?	—	—
	Q3	前科者の话は闻けないか?	—	—
		まず最後まで闻け	—	—
		『ダメ寅』だから何だ?	—	—
	Q4	つい口が出た	+1	+2
		正论を言っただけ	—	—
4→5	Q1	そう思う	+1	+2
		油断は禁物	—	—
		マスコミは关系ない	+2	+3
5→6	Q1	支持派	+1	+2
		否定派	—	—
		兴味はない	+2	+3
	Q2	断る	+2	+3
		话に乗る	—	—
		成り行きに任せる	+1	
6→7	Q1	断った方がいい	+1	+2
		おいしい话だ	—	—
		话についていけない	—	—
	Q2	ダメ寅じゃない	—	—
		吉田先生と呼べ	—	—
		次こそ受かる	—	—
	Q3	胜手に决めるな	—	—
		そうかもな	—	—
		それでも信じてる	—	—
7→8	Q1	やるのか?	—	—
		やめたほうがいい	—	—
		难しい话だ	+1	+2
	Q2	信念だ	+2	+3
		名誉回复だ	—	—
		当选だ	—	—
	Q3	知ってどうする	—	—
		そうだと言ったら?	—	—
		……。	—	—
8→9	Q1	がんばれ	+2	+3
		いってらっしゃい	—	—
		紧张してきた	+1	+2
	Q2	なんのこと?	—	—
		改心だ	+1	+2
		……。	—	—
9→10	Q1	本当の姿が传わった	+3	+3
		人气が出るな	+1	+2
		油断は禁物	+2	+3



川上贞代



喜欢的礼物：かすていら、チョコファウンテン、ハートのリング

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	チクチクする	+1	+2
		何も感じない	—	—
		お店にチクる	—	—
	Q2	してなくはない	—	—
		そんなわけない	+1	+2
		変なこと?	—	—
	Q3	金がいるのか?	—	—
		なぜそんなことを?	—	—
	Q4	お说教?	—	—
		先生のためだ	—	—
		考えた上で指名してる	—	—
2→3	Q1	そうだな	+1	+3
		ちゃんと作れ	—	+2
		チェンジだ	—	—
	Q2	兴味本位だ	—	—
		サボりのため	—	—
		先生に会いたかった	—	—
	Q3	妹の治疗费のこと?	—	—
		もっと指名する	+3	+3
		生々しいな	—	—
	Q4	大変だな	—	—
		そんな大金なのか?	—	—

等级提升事件				
等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
2→3	Q4	无理するな	—	—
3→4	Q1	お愿いします	—	—
		何を企んでる?	—	—
	Q2	失礼だ	+1	+2
		そうだろうな	—	—
		何岁なんだ?	—	—
	Q3	イケてる	+2	+3
		无理してる	—	—
		…自分を大切にしたら?	+3	+3
	Q4	气づいてた	—	—
		どうして嘘を?	—	—
		ひどい教师だ	—	—
4→5	Q1	乐しいから	+1	+2
		事情を知りたい	—	—
		今はご主人样だ	+1	+2
	Q2	ひどい话だ	+1	+2
		仕方ないことだ	—	—
		辞めたのか?	+1	+2
	Q3	先生のせいじゃない	—	—
		运が悪かった	—	—
		谁の责任でもない	—	—
	Q4	それでいいのか?	—	—
		保护者の责任は?	—	—
	Q5	今さらだ	—	—
		サボりの约束は?	—	—
		また来てほしい	—	—
5→6	Q1	来たばかりだ	—	—
		少し休んだら?	+1	+2
		金返せ	—	—
	Q2	大丈夫か?	+3	+3
		病院に行った?	+1	+2
		归った方がいい	+2	+3
	Q3	大丈夫か?	—	—
		无理するな	—	—
6→7	Q1	无理するな		+2
		ウソつくな	—	—
		金を拂うな	+3	+3
	Q2	系列店?	—	—
		稼げるところ?	—	—
		考え直せ	+3	+3
	Q3	间违ってる	—	—
		他に方法は?	—	—
		今はゆっくり休んで	—	—
7→8	Q1	间违ってる	—	—
		考え直せ	—	—
		それが先生の答え?	+2	+3
	Q2	逃げてるだけ	+1	+2
		自分で决めたなら	+2	+3
		担任が変わると困る	—	—
	Q3	思い出せ	—	—
		そこに答えがある	—	—
		自分に向き合え	—	—
	Q4	谛めるのか?	—	—
		间违いは直せる	—	—
	Q5	自身を持て	+1	+3
		きっと正解だ	+3	+3
		生徒に闻くのか?	+1	+3
	Q6	むしろ先生を守りたい	+1	+3
		心强いな	+1	+3
	Q7	取り込み中だ	—	—
		こっちのセリフだ	—	—
	Q8	谛めるな	—	—
		さっきの决意は?	—	—
	Q9	鹰濑…何て言うんだ?	—	—
		名前が必要だ	—	—
完成支线任务“恼める恩师はメイド・イン・ヘル”				
8→9	Q1	そんなことない	+3	+3
		そうかもな	—	—
		既にイイ岁では…?	—	—
	Q2	残念だ	+3	+3
		お疲れ様でした	+3	+3
	Q3	そんなことない	+2	+2
		また来てほしい	+2（恋爱关系）	
	Q4	わかった	+2	+3
		勘违いじゃない	恋爱关系	
	Q5	ご主人样とメイトだ	—	—
		男と女だ	建立恋爱关系	

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	对应属性的人格面具 有
9→10	Q1	…本当に?	—	—
		分かった	—	—
		残念だ…	—	—
	Q2	关系ない	—	—
		むしろ燃える	—	—
	Q3	绝对バレない	—	—
		气にするな	—	—
		真面目だな	—	—
	Q4	何のこと?	—	—
		いつ气付いた?	—	—
	Q5	バレたか	—	—
		证据はない	—	—
		…だとしたら?	—	—
	Q6	赖もしい	+3	+3
		见届ける	+3	+3
	Q7	甘えたい	+3	+3
		甘えさせたい	+2	+3

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	对应属性的人格面具 有
10/26	Q1	たしかに	—	—
		空回りしてる		
		贯禄あるな		
	Q2	远虑します	—	—
		ちょっと头痛が		
	Q3	ありがとう	+3	+3
		赖もしい		
		メイドの监だ		
	Q4	今は?	—	—
		膝枕とか?		
	Q5	美味しそう	—	—
		嬉しい		

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	对应属性的人格面具 有
上野美术馆	Q1	期待してる	+3	+3
		美术もできるの?		
		ご主人様、は?	+3	+3

 岩井宗久 

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	对应属性的人格面具 有
1→2	Q1	电话しないと	—	—
		岩井は风邪か?	—	—
	Q2	别に	—	—
		すみません	—	—
	Q3	今のは谁?	—	—
		次のシゴトは?	+1	+2
		风邪は平气か?	+1	+2
2→3	Q1	わかる	—	—
		そうなのか?	—	—
	Q2	想像はついてた	+2	+3
		ちょっと用事が…	—	—
		スジモン?	+1	+2
	Q3	そんなことない	—	—
		好きになった	—	—
		やるしかない	+2	+3
	Q4	客か?	—	—
		かわいそうだ	—	—
3→4	Q1	岩井	—	—
		教えない	—	—
		关系ない	—	—
	Q2	何が合った?	—	—
		あれが津田か?	—	—
		商品って?	—	—
	Q3	香港マフィア	—	—
		亿单位の取引	—	—
	Q4	がんばれ	—	—
		ケンカはよくない	+1	+2
		情报料は?	+2	+3
4→5	Q1	なぜだ?	—	—
		嘘は良くない	—	—

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	对应属性的人格面具 有
4→5	Q2	优しいな	—	—
		だらしないな	+2	+3
		警察に相谈しよう	—	—
	Q3	引いた	+1	+2
		舐めるな	—	—
		カスタムのためなら	+2	+3
5→6	Q1	将来の话	+1	+2
		女の话	+2	+3
		内绪だ	+2	+3
	Q2	シゴトだ	+1	+2
		话してやれ	—	—
		何か赖もう	+2	+3
6→7	Q1	何が?	—	—
		たしかにおかしい	+2	+3
		铳が好きなのか?	+1	+2
	Q2	ひどい话だ	—	—
		头がいいな	+2	+3
		ずるいヤツだ	+1	+2
	Q3	危险なのか?	—	—
		一人で行く气か?	—	—
“度胸”达到LV5				
7→8	Q1	迷惑だ	+1	+2
		岩井のためだ	+2	+3
		むしろ乐しい	—	—
	Q2	わかった	+1	+2
		力になりたい	+1	+2
		忘れられない	—	—
	Q3	津田の名前は?	—	—
		津田の事を知りたい	—	—
	完成支线任务“暗の取引き・改造铳を狙う男”			
	Q4	そういうこともある	—	—
		气にするな	+1	+2
		成长期だ	—	—
	Q5	よろしく	+1	+2
		考えてもいい	+2	+3
		见返り次第だ	+2	+3
8→9	Q1	スッキリした	+1	+2
		かわいそうだ	—	—
		生きてるのか?	+2	+3
	Q2	マサ?	—	—
		薫は无事か?	—	—
	Q3	ともかく急げ	—	—
		店はどうする?	—	—
	Q4	何をする气だ?	—	—
		ふざけるな	—	—
	Q5	真实を伝えよう	+2	+3
		薫を信じろ	+2	+3
	Q6	薫は强い	+3	+3
		岩井ゆずりだ	+1	+2
		カッコ良かった	+2	+3
9→10	Q1	岩井次第だ	+3	+3
		薫は负けない	+2	+3
		立派ではない…	—	—
	Q2	放っておけなかった	—	—
		『特别メニューのため』	—	—
	Q3	偶然だ	—	—
		闭店时间は?	—	—
		だったらどうする?	+1	+2

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	对应属性的人格面具 有
井の头公园	Q1	何をするつもり?		+3
		报酬がほしい		
		ピクニックするのか		





喜多川佑介



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	斩新だな	+1	+2
		难解だな	+1	+2
		なんだこれ	—	—
	Q2	乐しみだ	+3	+3
		だといいな	+2	+3
		话题になるか?	—	—
2→3	Q1	严しい意见だな	—	—
		许せないな	—	—
		气にするな	+1	+2
	Q2	おおげさだな	—	—
		これからだ	—	—
		とりあえず立ってくれ	—	—
	Q3	谛めるのか?		+2
		佑介らしくないな	+3	+3
		とりあえず立ってくれ	—	—
	Q4	どうやって?	+1	+2
		その意气だ	+1	+2
3→4	Q1	どういう状况だ	—	—
		なぜボートに?	+1	+2
		恋人と来たかった	+1	+2
	Q2	爱も色々だ	+2	+3
		修行が足りない	+1	+2
		思い込みが激しいな	—	—
4→5	Q1	カッコよく赖む	—	—
		自信がない	+1	+2
		脱ごうか?	+3	+3
	Q2	きっと描ける	+2	+3
		描けなそうだな	+2	+3
		谛めるのか?	+1	+2
5→6	Q1	怀かしいな	+1	+2
		なぜここに?	—	—
		入らないのか?	—	—
	Q2	修理してもらおう	—	—
		实力行使だ	—	—
"器用さ"达到LV4				
5→6	Q3	大丈夫か?	—	—
		颜色が悪いぞ	—	—
	Q4	情があったのかも	+2	+3
		才能が欲しかった	+1	+2
		わからない		+3
6→7	Q1	连络を取ってみろ	—	—
		会うだけ会え	—	—
	Q2	卖れそうだ	—	—
		どういうことだ?	+1	+2
		美少年????	—	—
	Q3	佑介は本当の芸术家だ	+3	+3
		金も大事だ	—	—
7→8	Q1	风景画は?	—	—
		モルガナだろうな	—	—
		杏しかいない	+1	+2
	Q2	それの何が悪い?	+1	+2
		みんなそうだ	—	—
		成长したんだ	+2	+3
8→9	Q1	息子への爱かな	+3	+3
		别れの悲しみかな	+2	+3
		わからない	+1	+2
	Q2	変わったな	+3	+3
		いいんじゃないか?	+1	+2
		これからが胜负だ	—	—
9→10	Q1	良い絵になった	—	—
		希望を足したのか?	—	—
	Q2	佑介にわざと嫌味を?	—	—
		何か里があるのか?	—	—
	Q3	アイツ?	—	—
		班目のことか?	—	—
	Q4	根っから悪人じゃない	+2	+3
		それも人の一面だ	+2	+3
	Q5	たしかにな	—	—
		佑介の方が変だ	—	—
		断ってよかったのか?	—	—

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具		备注
			无	有	
7/27(白天)	Q1	キレイな絵	+1		魅力+3
		なごむ絵	+1	+2	
		特にこれと言って…	+2		
7/27(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/1(白天)	Q1	图书馆に行けば?	+2		魅力+3
		自分で买え	+1		
		脱げばいい	+2	+3	
8/1(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/5(白天)	Q1	构わない	+3	+3	优しさ+3
		変わってるな	+2		
8/8(白天)	Q1	いいのがあれば	+3	+3	魅力+3
		これで十分だ	+2		
		半分だすか?			
8/8(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2	+3	
8/11(白天)	Q1	そんなことはない	+2	+3	魅力+3
		そうかもしれない	+2		
		孤独にはさせない	+1	+2	
8/11(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2		
		心を込めて淹れる	+2		



御船千早



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	諦めさせる	—	—
		上司を改心させる	—	—
		喝を入れる	—	—
	Q2	カアアーツ!!	—	—
		ひっくり返せ!	—	—
		やり返せ!	—	—
	Q3	やけにこだわるな	—	—
		変わるほうがいい	+1	+2
2→3	Q1	お金	—	—
		爱情	—	—
		出世	—	—
	Q2	怪盗にさらわれるかも	—	—
		结婚は人生の墓场	—	—
		幼驯染が悲しむ	—	—
	Q3	违う	—	—
		どうかな?	—	—
3→4	Q1	今さらだ	—	—
		また检证する?	—	—
	Q2	强い意志を持つ	+1	+2
		强くはない	—	—
		自分を信じる	+2	+3
	Q3	どんな田舍?	—	—
		平和そうだ	—	—
	Q4	「会长」?	—	—
		怒られる?	—	—
	Q5	そのはずだ	—	—
		千早しだいだ	—	—
4→5	Q1	勉强家だ	+2	+3
		圣なる力は?	—	—
		ヒマだな	—	—
	Q2	返さないのか?	—	—
		使っちゃった?	—	—
	Q3	さっきの男は?	—	—
		巫女样?	—	—
		困りごとか?	—	—
5→6	Q1	占いが好きだから	—	—
		かっこいいから	—	—
		学校の自由研究	—	—
	Q2	救済の巫女?	—	—
		本气か?	—	—
	Q3	怪しい话だ	—	—
		千早が困ってる	—	—
	Q4	救済の巫女って?	—	—
		バケモノなのか?	—	—
		千早は千早だ	+3	+3
6→7	Q1	そのとおりだ	—	—
		骗していたのはよくない	+1	+2
		气持ちはわかる	+1	+3

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
7→8	Q1	どうして?	—	—
		何が出てきた?	—	—
	Q2	福来の下の名前は?	—	—
		福来???何?	—	—
	Q3	秘密だ	—	—
		気にするな	—	—
完成支线任务“暴け！灵能力者のトリック”				
7→8	Q4	そうだったのか	+1	+2
		知ってた	+2	+3
	Q5	よかったな	+3	+3
		ラッキーだな	+3	+3
		千早自身の力だ	+3	+3
	Q6	なんの话?	—	—
		アリだ	+3	+3
8→9	Q1	误解だ	—	—
		千早の话を闻け	—	—
	Q2	後悔してるか?	—	—
		运命は変わる	+3	+3
		过去のことだ	+1	+2
	Q3	占ってほしいから	—	—
		千早に会いたかった	建立恋爱关系	
9→10	Q1	来た事ない?	—	—
		そんなに远くない	—	—
	Q2	応援する	+2	+3
		千早の信念だな	+3	+3
	Q3	どうかな	—	—
		だとしたら?	—	—
		勘がいいな	—	—
	Q4	问题ない	—	—
		心配してる?	—	—
		どういう事だ?	—	—
	Q5	ありがとう	—	—
		心强いな	—	—
	Q6	关系ない	+1	+2
		むしろ可爱い	+3	+3
	Q7	そのつもりだ	—	—
		归したくない	—	—

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
神保町	Q1	伟人の自传		+3
		ビジネス书		+3
		流行りの新书		+3



大宅一子



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	どうして?	—	—
		持ってない	—	—
		三岛なら…	+1	+2
	Q2	メリット?	—	—
		正义感では?	—	—
	Q3	氛围気は乐しめる	—	—
		记事のためだ	+1	+2
		「あの事件」って?	—	—
2→3	Q1	未成年には无理だ	—	—
		当たってるかも	—	—
		适当言うな	+1	+2
	Q2	どう违うんだ?	—	—
		気にするな	—	—
	Q3	转职しないのか?	—	—
		なぜ辞めない?	—	—
	Q4	相棒の罪って?	—	—
		何があった?	—	—
		冤罪なのか?	+1	+2
3→4	Q1	どういう事だ?	—	—
		何もしてない	—	—
	Q2	付き合ってる	+1	+2
		谁にも言うなよ?	+1	+2
	Q3	映画が始まる	—	—
		もういいだろ	—	—
		真剣に付き合ってる	—	—

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
4→5	Q1	独自取材の件?	—	—
		相棒の事件か?	—	—
		一绪なのか?	—	—
	Q2	兴味はある	—	—
		信赖してくれ	—	—
	Q3	死因は…?	—	—
		犯人は…?	—	—
	Q4	冤罪か…	+1	+2
		许せないな	+2	+3
		取材の调子は?	—	—
5→6	Q1	何があった?	—	—
		仕事のトラブル?	—	—
	Q2	嫌われてるな	+1	+2
		独自取材がバレた?	—	—
	Q3	证据は?	—	—
		相棒を信じろ	+1	+2
		そうかもな	—	—
	Q4	その意気だ	+1	+2
		さすがジャーナリスト	+1	+2
		ノルマはどうする?	—	—
6→7	Q1	何だった?	—	—
		もしかして…	—	—
	Q2	落ち着け	+1	+2
		挑发に乗るな	+3	+3
		他の方法を考えよう	+2	+3
	Q3	修行しよう	+1	+2
		それが大宅の魅力	+3	+3
7→8	Q1	何を?	—	—
		疲れてるな	+1	+2
		猫を飼ってて…	—	—
	Q2	部长の名前は?	—	—
		部长について知りたい	—	—
完成支线任务“スッパ抜け、恶徳上司の横暴”				
7→8	Q3	きっと反省した	—	—
		嬉しくないのか?	—	—
	Q4	覚えてない	—	—
		何もしてない	—	—
	Q5	良かったな	—	—
		やっぱり生きてたか	—	—
	Q6	らしくない	+3	+3
		真実を追うべき	+2	+3
		一绪に会いに行こう	+2	+3
8→9	Q1	大丈夫か?	—	—
		事件の真相は?	—	—
	Q2	どうする気だ?	—	—
		まさか谛めるのか?	+1	+2
	Q3	一人にできない	+2	+3
		力になりたい	+3	+3
		怪盗の记事が必要だ	—	—
	Q4	もちろんだ	—	—
		多少の危険なら…	—	—
	Q5	本気にした	特殊关系选项	
		本気にしてない	—	—
	Q6	一子が好きだ	建立特殊关系	
		冗谈だ	—	—
9→10	Q1	真面目だな	+1	+2
		娱乐记事じゃないな	+2	+3
		ネタはもういらない?	—	—
	Q2	良かったな	+2	+3
		必ず读むよ	+3	+3
	Q3	バレてたか	—	—
		偶然だ	—	—
		怪盗はララだ	—	—
	Q4	一子に任せる	+3	+3
		一子の家がいい	+3	+3

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
银座	Q1	英気を养おう		+3
		お酒は程々に		
		ちゃんとした…?		

 新岛真 

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	详しいな	+1	+2
		来たことある?	—	—
		离れるな	—	—
	Q2	ドレスの时点で怪しい	+1	+2
		危ないところだった	+2	+3
		押しに弱い?	—	—
	Q3	サロン?	—	—
		どんな店?	—	—
2→3	Q1	误解だ	+1	+3
		だったらどうする?	—	—
		プライベートだ	—	—
	Q2	气にするな	+1	+2
		変わればいい	+3	+3
		优等生もつらいな	—	—
3→4	Q1	らしくない	+1	+2
		怪盗活动のせい?	—	—
		自分よりマシだ	—	—
	Q2	荣子?	—	—
		谁だっけ?	—	—
	Q3	梦はないのか?	—	—
		大学はどうする?	—	—
		ノープラン?	—	—
	Q4	何かこだわり?	+2	+3
		可爱いな	+1	+2
		女子力が低いな	—	—
	Q5	なる气は?	—	—
		制服が似合いそうだ	+1	+2
		カッコいい梦だ	+2	+3
4→5	Q1	うらやましい	—	—
		うっとうしい		+2
		うさんくさい	+1	+3
	Q2	まかせろ		+3
		どうして自分に?	—	—
		本气にしていいなら	+1	+2
"魅力"达到LV5				
5→6	Q1	付き合いたてだ		+2
		ケンカ中だ	—	—
		これも爱の形だ		+3
	Q2	强引だな	—	—
		手を出すな	—	—
		自分のIDなら…	—	—
	Q3	友达想いだな	—	—
		心配性だな	—	—
		气になることでも?	—	—
6→7	Q1	真に气がある	—	—
		荣子は知ってる?	—	—
	Q2	色恋营业?	—	—
		ドラマの见すぎだ	—	—
		ツカサは怪しい	—	—
	Q3	犯人は?	—	—
		组织は?	—	—
	Q4	酷い话だ	+3	+3
		大変だったな	+2	+2
		立派な父亲だな	+3	+3
	Q5	カッコいいな	+3	+3
		きっと本望だった	+3	+3
	Q6	何かわかった?	+2	+2
		これから考えればいい	+2	+3
	Q7	いつする?	+2	+2
		何て返すんだ?	—	—
		断ってくれ	+2	+2
7→8	Q1	谁にでも言ってる	+2	+2
		そういう手口だ	+2	+2
		よくわからない	—	—
	Q2	もちろんだ	+3	+3
		どうする气だ?	+2	+3
		自业自得だ	+2	+2
8→9	Q1	危ない!	+2	+3
		自分が相手だ	+3	+3
		警察呼ぶぞ	+3	+3
	Q2	逃げるぞ	+2	+3
		ついてこい	+2	+3
	Q3	痛そうだった	—	—
		あれでよかった	+2	+3
		会心の一击だ	—	—
8→9	Q4	行きつけの店だ	+3	+3
		大人の社交场だ	+2	+3
		真の方が物知りだ	+2	+3
	Q5	そのうち现れる	+3	+3
		ここに相手がいる	恋爱关系选项	
	Q6	好きだ	+3（建立恋爱关系）	
		そうじゃない	—	—
9→10	Q1	よかったな	+2	+3
		ビンタが效いたな	—	—
		安心した	—	—
	Q2	无理してない?	+2	+3
		また勉强?	—	—
		お姉ちゃんのため?	—	—
	Q3	警察官僚?	—	—
		大変そうだ	+2	+3
		どうして?	—	—
	Q4	立派な目标だ	+3	+3
		壮大な梦だな	+2	+3
		お父さんも喜ぶ	+3	+3
	Q5	そうだな	—	—
		そんなことない	—	—
		气をつけろよ?	+2	+3
	Q6	どうした?	—	—
		これから勉强?	—	—

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
7/30	Q1	おかしくない	+3	+3
		若干ひく	+1	

修学旅行事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具		备注
			无	有	
9/10	Q1	お疲れさま			
		これから乐しもう		+3	
		目线に困るな			
	Q2	そうかも			
		そうでもない			
		モノによる		+2	
	Q3	乐しかったな		+3	
		しばらくはいい			
		来年も引率よろしく			
	Q4	嬉しい		+3	
		いい思い出だ			
	Q5	もう少しだけ	–	—	
		まだ大丈夫だ			

 东乡一二三 

喜欢的礼物：樱の扇子、和柄のブックカバー、四茶亭轩助の落语全集

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	面白い	+1	+2
		ギャップが良い	—	—
		やや怖い	—	—
	Q2	自信を持て	—	—
		气にするな	—	—
	Q3	いつ出る?	—	—
		アイドルみたい	—	—
		嫌なのか?	+1	+2
2→3	Q1	その通りだと思う	+1	+2
		知らなかった	—	—
		すごい见出しだ	—	—
	Q2	嫌なのか	—	—
		ツラい?	+1	+2
		断ればいい	—	—
3→4	Q1	气にしてない	+1	+2
		嫌な感じだった	—	—
		カツカレーのおかげ?	+1	+2
	Q2	荒唐无稽だ	—	—
		かっこいい	+1	+2
		闻いたことない	—	—

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	有
4→5	Q1	恋爱禁止?	—	—
		怖かった	+1	+2
		できなかった分?	—	—
	Q2	目立ちたくない?	—	—
		もうやめた方がいい	+1	+2
		母亲に相谈は?	—	—
5→6	Q1	一二三なら有名になれる	—	—
		不满か?	+1	+2
		メディアは怖い	—	—
	Q2	将棋はもう嫌?	+1	+2
		本心か?	—	—
		自分の好きなことをやれ	+1	+2
6→7	Q1	安心した	+1	+2
		油断しないで	—	—
		胜负は时の运	+2	+3
	Q2	がんばれ	+1	+2
		信じてる	+2	+3
		アイドルもいい	—	—
"知识"达到LV5				
7→8	Q1	どういうことだ?	—	—
		意味がわからない	—	—
	Q2	そんなわけない	+1	+2
		见事な战略だ	—	—
		负けるつもりか?	—	—
	Q3	考え直させよう	—	—
		なんとかしよう	—	—
	Q4	母亲の名前は?	—	—
		名前を教えてほしい	—	—
完成支线任务"ステージママに胜负手を"				
7→8	Q5	そうかもしれない	+1	+2
		考えすぎ	—	—
		改心してよかった	+2	+3
	Q6	何をだ?	—	—
		话が见えない	—	—
8→9	Q1	やってやれ	+1	+2
		自信は?	—	—
		一二三ならできる	—	—
	Q2	お疲れ	—	—
		次は胜てる	—	—
		王様らしい决断だ	+2	+3
	Q3	もっと强くなりたい	—	—
		ずっとそばにいたい	恋爱关系选项	
	Q4	付き合って欲しい	确立恋爱关系	
		ずっと友达だ	—	—
9→10	Q1	ツライな	+2	+3
		见返してやれ	+3	+3
		负けるな	+3	+3
	Q2	一二三ならできる	—	—
		頼もしいな	—	—
	Q3	バレてたか	—	—
		どういう意味?	—	—
		頼りにする	—	—
	Q4	ありがとう	—	—
		心强いな	—	—
	Q5	どうかした?	—	—
		紧张してる?	—	—

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	有
井の头公园	Q1	それは良かった		
		いい刺激だな		+3
		五感を将棋に?		



佐仓双叶



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具 无	有
1→2	Q1	解决になってない	—	—
		乐でいいな	+1	+2
	Q2	一绪に挑战しよう	+2	+3
		手伝おうか?	+1	+2
		わからない	—	—
	Q3	オツケーだ	—	—
		もう一回たのむ	—	—
2→3	Q1	あ?	—	—
		大丈夫だったか?	—	—
		探しに行くところだった	+2	+3
	Q2	再会できてよかった	+3	+3
		双叶が现れたんだ	+1	+2
		気をつけろ	—	—
3→4	Q1	无いだろ	+1	+2
		一绪に行こう	+3	+3
		双叶の好きでいい	—	—
	Q2	すごい特技だ	—	—
		びっくりさせただけ	—	—
	Q3	そんなことない	+1	+2
		谁だってそうだ	+1	+2
		むしろ可愛い	+2	+3
4→5	Q1	クラスメイトだ	—	—
		知らなくはない	—	—
	Q2	持ってるかも	+2	+3
		偶然だ	—	—
		何を?	+1	+2
	Q3	モブって何だ?	+1	+2
		失礼だ	—	—
		むしろ主役だ	+2	+3
5→6	Q1	嬉しかった?	+1	+2
		ビックリしたか?	+2	+3
		双叶はどうした?	—	—
	Q2	误解だ	+1	+2
		谢った?	—	—
		书く方が悪い	—	—
	Q3	わかった	—	—
		强引だな	—	—
6→7	Q1	そんな亲がいる?	+1	+2
		许せない	+1	+2
		どんな服だ?	—	—
	Q2	双叶のためなら	+3	+3
		懲らしめてやるか	+2	+3
		そのうちな	+1	+2
完成支线任务"少女を蝕む非道な两亲"				
7→8	Q1	えらいな	+3	+3
		良かったな	+2	+3
		啮まなかったか?	+1	+2
	Q2	顽张ったな	+2	+3
		照れるな…	+1	+2
		お礼は?	—	—
	Q3	いいよ	—	—
		それだけ?	—	—
8→9	Q1	成长したな	+2	+3
		心配だ	+1	+2
	Q2	それはまさか…	—	—
		大丈夫か?	+2	+3
		気のせいだ	+1	+2
	Q3	いいよ	+1	+2
		ダメだ	+1	+2
		あきらめるのか?	—	—
	Q4	大切な仲间だから	—	—
		双叶が好きだから	确立恋爱关系	
	Q5	そうなってほしい	—	—
		ダメか?	—	—
	Q6	もしもし?	—	—
		どうした?	—	—
	Q7	双叶さん?	—	—
		生きてるか?	—	—
9→10	Q1	なんのこと?	—	—
		不可抗力?	—	—
		许す?	—	—

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
9→10	Q2	达成だ	—	—
		おめでとう	—	—
		すごいな	—	—
	Q3	わかってる	—	—
		気にしてない	—	—
		近くていい	—	—
	Q4	どうした?	—	—
		近くで话して	—	—
	Q5	ゆっくりとな	+2	+2
		変われるさ	+3	+3
		一绪にな	+3	+3
	Q6	負けられないな	+2	+3
		バイトするか?	+2	+2
	Q7	约束は守る	—	—
		なるべく安いので	—	—
		思い出しちゃった?	—	—
	Q8	頼りにしてる	—	—
		责任重大だ	—	—
	Q9	とっくに持ってる	+3	+3
		今更だな	+3	+3
		こっちこそ欲しい		+3

休息日事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
9/25	Q1	ボタン入力成功	+2	+3
		ボタン入力失败	+2	+3
9/25(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2	
		心を込めて淹れる		
10/2（白天）	Q1	なんとなく	+3	+3
		わからん	+1	+2
10/10	Q1	もちろんだ	+3	+3
		兴味はある	+3	+3
		考えたこともない	+3	+3
10/10(夜晚)	Q1	教わった通りやる	+2	
		心を込めて淹れる	+2	+3



织田信也



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
1→2	Q1	ごめんなさい	+1	+2
		信也と比べるな	+2	+3
		ホメて伸ばせ	—	—
	Q2	归ろう	—	—
		うるさい店员だ	+1	+2
		悩みでもあるのか	—	—
	Q3	怪盗团って强い?	—	—
		怪盗团に憧れてる?	+1	+2
	Q4	同じ气持ちだ	+2	+3
		强いだけじゃない	—	—
		传えておこう	+3	+3
2→3	Q1	何かあったのか?	—	—
		食事に行こう	—	—
		断食中か?	—	—
	Q2	わかった	—	—
		納得いかない	—	—
		考えさせろ	—	—
	Q3	イジメか?	—	—
		乐しいクラスだな	—	—
		食べ物を粗末にするな	—	—
	Q4	その心意气だ	+1	+2
		格斗技でも习うか?	—	—
		母亲想いだな	—	—
3→4	Q1	落ち着け	—	—
		往生际が悪いぞ	—	—
		そうだそうだ	=1	+2
	Q2	ムキになるな	—	—
		リベンジしよう	+1	+2
		プロはすごい	—	—

等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
4→5	Q1	确かにおかしい	+3	+3
		そんなときもある	—	—
		相手が悪かった	+2	+3
	Q2	胜ち目はある?	—	—
		きっとできる	+1	+2
		ムキになるな	—	—
	Q3	谛めるのか?	+1	+2
		新しい战法を考えよう	+2	+3
5→6	Q1	ちゃんと拂う	—	—
		お言叶に甘えて	—	—
		お金あるのか?	—	—
	Q2	お金は返せ	—	—
		今は恶党だ	—	—
	Q3	えらいぞ	+1	+2
		信じてる	+2	+3
	Q4	少しだけ	—	—
		そんなことない	+2	+3
		心配はした	—	—
6→7	Q1	何もしてない	—	—
		落ち着いて	—	—
		おかしく?	—	—
	Q2	强引だ	—	—
		信也の气持ちを考えろ	—	—
	Q3	望むところだ	—	—
		自分は间违っていない	—	—
		それは困る	—	—
	Q4	母亲の名前は?	—	—
		お母さんのこと教えて	—	—
7→8	Q1	暴走しているだけ	—	—
		そんなことない	+1	+2
		信也はどう思う?	+1	+2
	Q2	大丈夫だ	+1	+2
		保障は出来ない	—	—
		怪盗团を信じろ	+2	+3
	Q3	辛くないか?	—	—
		よく言った	—	—
	Q4	お母さんを救おう	+3	+3
		立派な决意だ	+3	+3
完成支线任务“アイ・ショット・マイ・マザー”				
8→9	Q1	良かったな	+2	+3
		信じられない	—	—
		怪盗团のおかげ	+2	+3
	Q2	変だな	+1	+2
		まともだ	+2	+3
		大人になった	+3	+3
	Q3	胜ちたいから	+1	+2
		练习が面倒だから	—	—
		わからない	—	—
9→10	Q1	努力の成果だ	+1	+2
		先生のおかげだ	+2	+3
	Q2	リベンジできたな	—	—
		仲直りできたな	+2	+3
		いい友だちだ	=3	+3
	Q3	入れてあげる	—	—
		怪盗团に闻け	—	—

场所事件

地点	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
仲见世通	Q1	食べ歩きしよう	+3	+3
		たまにはいいだろ		
		人间观察だ		





奥村春



等级提升事件

等级	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
“器用”达到LV5				
1→2	Q1	好きなのか?	+2	+2
		契茶店を开くのか?	+3	+3
		农场を经営するのか?	+3	+3
	Q2	どんな狙い?	—	—
		相谈しないのか?	—	—
		怪しいかもな	+2	+3
	Q3	难しいな	+3	+3
		违うかも	+2	+3
		追い出したら?	+2	+3
2→3	Q1	怪盗团のためだ	+2	+2
		バレなければいい	+3	+3
		气にするな	+3	+3
	Q2	『行きたくない』	+2	+3
		『飞行机が怖い』	—	—
		『别れたい』	—	—
	Q3	ある	+2	+3
		ない	+3	+3
		数えきれない	+2	+3
3→4	Q1	高いな	+2	+3
		ぼったくりだ	—	—
		モノがいいんだな	+3	+3
	Q2	そうはいかない	+3	+3
		むしろ拂う	+1	+2
		ゴチです	+3	+3
	Q3	フン!?	+3	+3
		たしかに象っぽい	+3	+3
		吐いていい?	+3	+3
	Q4	やめろ	—	—
		嫌な予感	—	—
		赖んでみるか	+2	+2
	Q5	いい人そう	—	—
		里があるかも	—	—
		わからない	+2	+3
4→5	Q1	信じたい方でいい	—	—
		春を助けたい人もいる	+3	+3
		谁も信じるな	+2	+3
	Q2	本气か?	—	—
		牺牲になるな	—	—
		违う方法があるかも	+2	+3
	Q3	これからが大事だ	+2	+3
		运が悪かった	—	—
		一绪に考えよう	+3	+3
5→6	Q1	奥深いな	+3	+3
		研究热心だな	+2	+2
		淹れてくれる?	+3	+3
	Q2	知らなかった	+2	+3
		意外だ	—	—
		そうだと思った	—	—
	Q3	そうかもな	—	—
		それは良くない	+3	+3
		コーヒーだけに?	+3	+3
	Q4	谢るな	—	—
		嫌なヤツだ	—	—
	Q5	そんなことない	—	—
		春次第だ	+3	+3
6→7	Q1	辛そうだ	—	—
		无理するな	—	—
		保健室へ行こう	—	—
	Q2	それはツライな	+3	+3
		周りに闻くべきだ	—	—
		春はどうしたい?	+3	+3
	Q3	高藏さんは?	+3	+3
		きっと方法がある	+3	+3
		そのまま话せ	+3	+3
	Q4	その意气だ	+3	+3
		思い切りぶつけてこい	+3	+3
7→8	Q1	土?	+3	+3
		プランター?	—	—
		虫?	—	—
	Q2	きっと传わる	+3	+3
		きっと喜ぶ		
		たぶん美味しくない		
	Q3	应援する		+3
		カツコいいな	+3	+3
		できるのか?	+2	
8→9	Q1	深呼吸だ	—	—
		自信を持て	—	—
		自分がついてる	—	—
	Q2	大丈夫だ		+3
		きつと向いてる	+2	
		思い切って飞び込め	+3	+3
	Q3	どういたしまして	+3	+3
		春ががんばつた	+3	+3
		见返りは?		
	Q4	いい友人に见えた	+3	—
		自分も好いている	确立恋爱关系	
9→10	Q1	上手くいきそう?	—	—
		それはよかった	+2	+2
		お疲れ样	+3	+3
	Q2	きっとうまくいく	+3	+3
		险しい道だ	+2	+3
		味次第だな	+2	
	03	春がいいなら	—	—
		オススメはしない	—	—
		こき使われる	—	—
	04	こちらこそ	+3	+3
		否定するな	+2	+2
		仲间だけ?	+3	+3

修学旅行事件

日期	问题	选择肢	对应属性的人格面具	
			无	有
11/6	Q1	远虑はいらない	+2	+3
		乐しかった	+3	+3
		赈わってるな		
	Q2	取材拒否だ	–	—
		春はやめろ	–	—
	Q3	友人だ	–	—
		学校の先辈だ	–	—
	Q4	大丈夫だ	+3	+3
		熊手を入手		
		安心していい	+3	+3
11/13	Q1	实はちょっと…		
		わりと好き		+3
		まだ大丈夫だ		

设施一览

日常时间段，无论是购物、触发支线任务、还是与其他角色提升社群度，基本都是在以东京为中心的各个区域内完成的。只要是去过一次的设施就会被记录在地图上，以后再去的话可以直接打开地图选择目的地，从而能节省不少时间。不过除了四轩茶屋、秀尽学园、新宿、涉谷和秋叶原这几处地点外，其他诸如池袋、银座这些地方，都只有在完成特定任务（例如提升角色社群）时才可以前往，所以玩家基本只需要记住前几个地点中都有哪些设施就 OK 了。



四轩茶屋

地点	设施	详细	可利用时间
路地里	自己的房间	制作潜入道具、电视购物（需先购买电视机）、DVD鉴赏、玩游戏、睡觉	任意时段
	咖啡店“ルブラン”	电视购物、填字游戏、读书、制作咖啡、制作咖喱	夜晚
	旧货店“梦ノ岛”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	业务用超市“スーパームラマサ”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	投币洗衣机“コインランドリー”	鉴定“污れた防具”	夜晚
	澡堂“富士の汤”	提升“魅力”	夜晚
	棒球中心	提升“器用さ”	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	映画馆	提升人类变量的各项数值	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	诊疗所	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）

秀尽学园

地点	设施	详细	可利用时间
1楼	购买部	购物	放学后
3楼	图书室	温习、读书、借书	放学后

涉谷

地点	设施	详细	可利用时间
银座线乗り场	面包屋	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
驿前广场	彩票销售点	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
地下通路	饮品店“ベジタリアーノ”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	车站商店	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
地下モール	化妆品店“ボディチョップ”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	饰品店“37℃”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	花店“ラフレシ屋”	购物、打工	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	珠宝店“ツルカメダイアモンド”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	和风杂货店“ハイセンス”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	CD店“バベルレコード”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	高级超市“大正屋”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
セントラル街	DVD出租店“スカーレット”	租借DVD	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	太平堂书店	买书	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	家庭餐厅“ファミレス”	提升人类变量的各项数值	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	游戏中心“GiGOLD”	玩游戏	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	汉堡店“ビッグバン・バーガー”	购物、挑战大汉堡	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	牛丼屋“俺のべこ”	打工	夜晚
	便利店“777”	购物、打工	放学后、夜晚（节假日不限时间、打工仅限白天）
	武器店“アンタッチャブル”	购买武器、装备和饰品	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	廉价商店“ロシナンテ”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	药店“AOHIGE”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）



涉谷

地点	设施	详细	可利用时间
セントラル街	健身房	提升HP和SP	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	电影院“TOYOシネマズ”	提升人类变量的各项数值	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	路边首饰摊	购物	夜晚

新宿

地点	设施	详细	可利用时间
欢乐街	家具杂货店“ムランムラン”	购物	放学后、白天
	花店“花屋助兵卫”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	日乃国屋书店	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	酒吧“にゅぅカマー”	打工	夜晚
	电影院“カルト9”	提升人类变量的各项数值	放学后、夜晚（节假日不限时间）

秋叶原

地点	设施	详细	可利用时间
电器街	家电量贩店“あきんどお～”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	御宅商品店“トコブシ屋”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	老铺工具店“アキバ电子”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）
	二手游戏店“超男爵”	购物	放学后、夜晚（节假日不限时间）

其他区域

地点	内容	解锁条件
水道桥	—	6月9日解锁
赤坂见附	电视台	6月10日解锁
市ヶ谷	钓鱼	7月3日和坂本龙司发生休息日事件后解锁
池袋	天文馆	7月29日和三岛的休息日事件后解锁
银座	高级寿司屋	7月24日解锁
原宿	—	阅读《グッパーGIRL》解锁，或完成8月4日和三岛的休息日事件
明治神宫	祈福	8月6日和杏的休息日事件后解锁
神保町	古书店	8月15日和真的休息日事件后解锁
三浦海岸	海滨浴场	8月29日解锁
荻洼	拉面屋“ラーメン屋”	坂本龙司的社群属性提升至LV4后解锁
月岛	文字烧店“もんじゃ屋”	坂本龙司的社群属性提升至LV7后解锁
上野	美术馆	解锁喜多川佑介的社群后
浅草	天空树	解锁高卷杏的社群后，或三岛由辉的社群属性提升至LV6
井の头公园	码头	阅读《周末公园访问》解锁，或高卷杏的社群属性提升至LV7后
元町中华街	中国城	阅读《中华スイーツなび》解锁
お台场海浜公园	约会场所	阅读《大人の纳得デート》解锁

打工一览

4月20号之后就可以利用闲暇时间去打工了。打工不但能赚钱，而且还可以提升人类变量的数值，某些打工还关系到支线任务的必要条件，所以还是不容忽视的。

推荐的打工选择是花店和酒吧。

花店可提升优しさ，这个关乎到“法王”和“恋爱”两个COOP的进展，而且白天晚上都可以去打工，提升速度很快。

酒吧打工纯粹是因为给钱多……

コンビニエンスストア

场地：涉谷セントラル街的便利店“777”

工资：2800日元

打工时间：白天

人类变量上升度：—

其他：打工三次后会触发支线任务“猫は死して恨みを残す”的剧情。

花店

场地：涉谷地下モール的“ラフレシ屋”

工资：3200日元

打工时间：全天

人类变量上升度：普通情况下优しさ+2，按要求选择花束优しさ+3，没按要求选择花束优しさ+1

打工条件：魅力在LV2以上

其他：打工数回后会触发支线任务“无差别暴行事件を追え”的剧情。

配花指南

客户要求	配花
小ぶりで落ち着いた色の花	ジャストミン+小钟ラン+ヒカリージア
赤っぽい色の花	深红のバラ+美カーネーション+イチョウラン
爱を传えたい	深红バラ+美カーネーション+小钟ラン
匂いが少なくて大きい花	ゴールドガーベラ+万年菊+ヒカリージア
恩智への感谢の花束	スイートジー+虹色セージ+イチョウラン
派手な色で大きめの花	深红のバラ+ゴールドガーベラ+万年菊
还历祝いの花束	深红のバラ+美カーネーション+万年菊
匂いの强くて派手な花	深红のバラ+スイートジー+キンモクスイセイ
友人への出产祝い	虹色セージ+幸福ユリ+ゴールドガーベラ
お祝いに合った色の花	深红のバラ+美カーネーション+小钟ラン

牛井屋

场地：涉谷セントラル街的“俺のべこ”

工资：3600日元

打工时间：夜晚

人类变量上升度：普通情况下器用さ+2，接客成功器用さ+3

其他：打工两次后满足“太阳”COOP的触发条件。

酒吧

场地：新宿的“バ－にゅうカマ－”

工资：5400日元

打工时间：夜晚

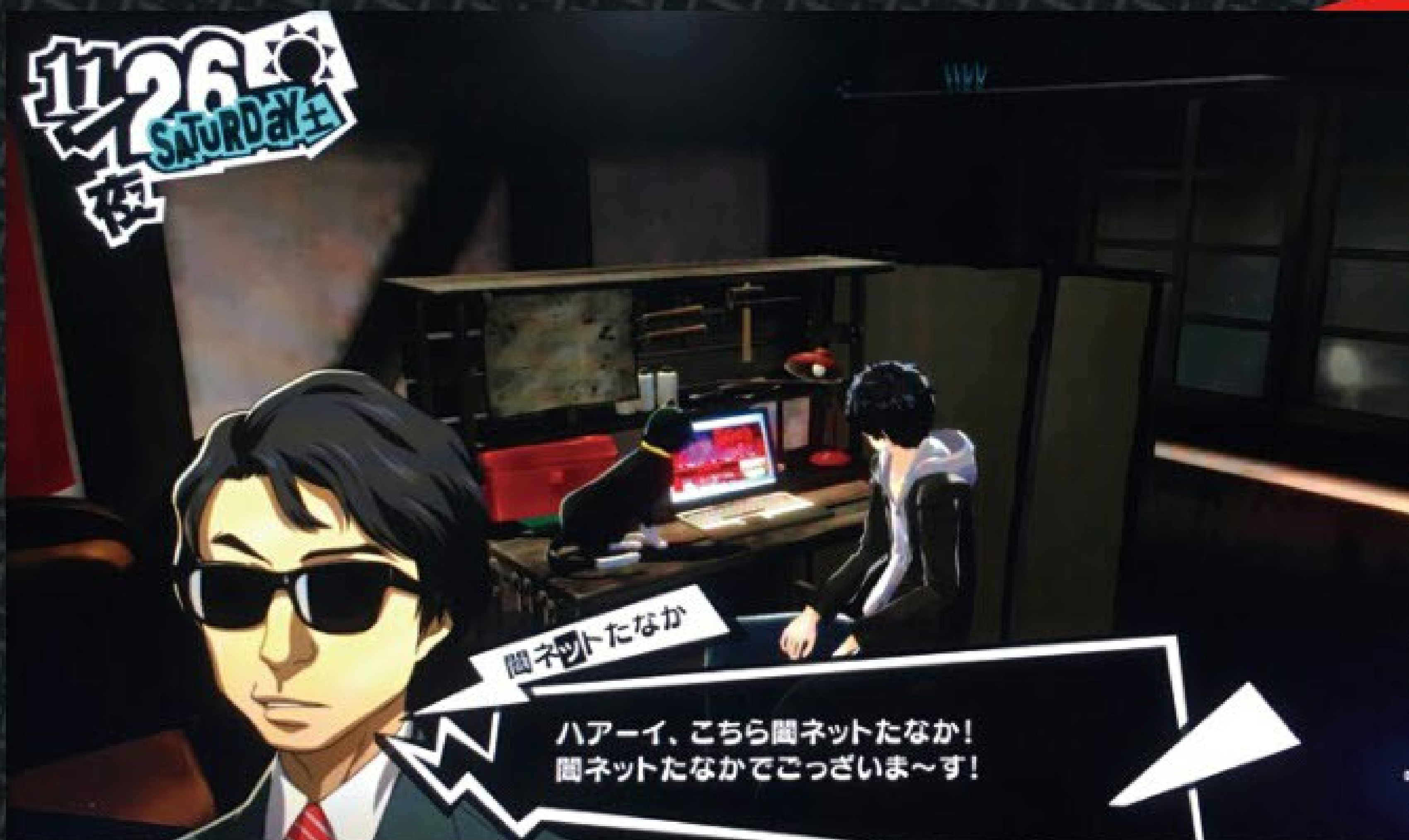
人类变量上升度：和赤い颜のサラリ－マン对话知识+2，和怖そうなおじさん对话度胸＋2

打工条件：优しさ在LV3以上，器用さ在LV4以上。

其他要素

暗NET使用方法

要使用“暗NET”需要先在四轩茶屋购入“坏れたパソコン”，并在秋叶原购买“パソコン用工具セット”。之后在自己房间中将电脑修好，就可以使用“暗NET”进行购物。当玩家在“暗NET”花钱超过10000日元、50000日元、100000日元时会提升等级并追加新的商品。



棒球中心

4月18日以后可以前往四轩茶屋的棒球中心提升“器用さ”。规则是5球全部打中可获得“猛打赏”，打出一个全垒打的话可获得“全垒打赏”，这两个赏都可入手相应的报酬。

等级	花费	猛打赏	全垒打赏	备注
初级	500日元	地返しの玉（复活）	マッスルアンクル（力+2）	
中级	1000日元	旺盛のタスキ（HP提升50）	怒りのバンダナ（激怒状态下攻击力提升）	8月解锁
上级	2000日元	天罚のミラー（激怒状态下攻击力提升）	天光避けのマント（祝福回避率大幅提升）	10月解锁

DVD鉴赏

在房间中放入电视之后，就可以从涉谷セントラル街的DVD租赁店借DVD回来看，效果也是提升“人类变量”。

电影名	观看回数	租借价格	人类变量提升度	可租借时期
バブリーヒル高校白书	2	370日元	魅力+2	初期
WITHゴースト	2	370日元	优しさ+2	初期
探检野郎マック	2	370日元	器用さ+2	初期
Xフォルダー	2	370日元	度胸+2	初期
ハングリー・ベティ	2	450日元	魅力+3	7月26日以后
救急ドクター	2	450日元	优しさ+3	7月26日以后
牢狱ブレイク	2	450日元	器用さ+3	7月26日以后
ランニングデッド	2	450日元	度胸+3	7月26日以后

电玩游戏

7月27日以后在四轩茶屋的リサイクルショップ可以购买到“レトロゲームセット”，家里有电视的话就可以打电玩来提升“人类变量”。打通游戏可获得名为“悬赏叶书”的奖励品，拿去秋叶原的游戏店可以兑换饰品。

另外，只要玩过一次游戏就可以在新宿的书店购买到《ゲーム大技林》，可以习得里技……

游戏名	游玩次数	人类变量增加度	操作	通关报酬
スターフォルネウス	3	成功度胸+2，失败+1	连打○键	フォルネウスバッジ（物理攻击回避率大提升）
パンチdeアウチ	3	魅力+2，失败+1	输入指令	パンチdeバッジ（空腹状态无效）
垢太郎铁道	3	优しさ+2，失败+1	掷出指定的骰子	あか铁バッジ（战斗开始时发动一次物反）
豪血寺一味	3	度胸+2，失败+1	输入指令	豪血寺バッジ（受到的物理伤害大幅降低）
はつたれ五右卫门	2	魅力+2，失败+1	赢得猜拳	はつたれバッジ（恐怖状态无效）
プロゴルファー猿田彦	3	器用+2，失败+1	光标移动至红条位置时按○键	ゴルフバッジ（洗脑状态无效）

钓鱼

读书解禁“市ケ谷”后就可以去钓鱼了。白天钓鱼费用为3000日元，夜晚为1000日元。

每次都会免费获得“小さい练り饵”×7，钓鱼的方法和很多游戏中的钓鱼小游戏都差不多，首先将鱼饵投掷到鱼的面前，待其咬钩时连打○键并推动左摇杆保持耐力直到将其拉起。钓到的鱼在游戏结束后可以兑换到景品，例如钓更大尺寸鱼的鱼饵、高级鱼竿等等。

点数最高的鱼是市ケ谷**のヌシ**，只在晚上出现，需要使用“最高级练り饵”，鱼影较大且细长。初始鱼竿也可以钓到，但难度较高，不擅长与鱼搏力的话可以换高级鱼竿再行尝试。

书本的效果及入手地点

读书有两个作用，一是能提升“人类变量”，二是可以开启新的场所。除了在书店买书之外，还可以在学校的图书馆中借到书。借的书没有归还日期限制，看完后还回去就行。玩家可以在上学去的电车上、放学后的图书馆以及晚上的自家咖啡店吧台前读书，但电车内读书需要有座位才行，并不会总发生。

书名	阅读次数	效果	入手地点
大怪盗・アルセーヌ	2	知识+3	图书馆
海賊伝説	2	度胸+3	图书馆
大盗賊・ゾロ	2	優しさ+3	图书馆
妖艶の踊り子	2	魅力+3	图书馆
伝承の義賊	2	度胸+3	图书馆（祐介加入之后）
幻の女教皇	2	優しさ+3	图书馆（新道真加入后）
クトゥルフの嘆き	2	度胸+3	图书馆（双叶加入后）
闇を駆ける女	2	器用さ+3	图书馆（奥村春加入后）
魅惑の会話術	2	魅力+3	渋谷・セントラル街的书店
凄訳・賢人たちの言葉	2	知識+3	渋谷・セントラル街的书店
噂の心霊体験	2	度胸+3	渋谷・セントラル街的书店
心がおちつく片付け法	2	器用さ+3	渋谷・セントラル街的书店
ブチ公物語	2	優しさ+3	渋谷・セントラル街的书店
メジエドの脅威	2	知識+3	渋谷・セントラル街的书店
四茶みちくさ4月号	1	可直接前往击球中心和銭湯	自室中进行扫除后获得
週末公園訪問	1	“井の頭公園”開放	渋谷・セントラル街的书店
釣り堀のススメ	1	“市ケ谷”開放	渋谷・セントラル街的书店
グッパーGIRL	1	“原宿”開放	渋谷・セントラル街的书店
大人の納得デート	1	“お台場海浜公園”開放	渋谷・セントラル街的书店
古書店を歩く	1	“神保町”開放	渋谷・セントラル街的书店
星空ミュージアム	1	“池袋”開放	渋谷・セントラル街的书店
TOKYO神社通	1	“明治神宮前”開放	渋谷・セントラル街的书店
中華スイーツなび	1	“元街中華街”開放	完成支线任务“こんにちは地獄のアルバイト”
遊園地エスコート	1	“埋浜”開放	完成支线任务“俺たちは奴隷じゃない”
生まれ変わる下町	1	“浅草”開放	完成支线任务“悪どい地上げ屋に鉄槌を”
花の知識大全	1	花屋打工时搭配花束时有提示	新宿日乃国屋书店
バッティングの神髄	1	击球中心可用L1的“心眼”	新宿日乃国屋书店
釣りのエッセンス	1	钓鱼时可用L1的“心眼”	新宿日乃国屋书店
シネマ秘宝	1	看电影的效果提升	新宿日乃国屋书店
ゲーム大技泉	1	进行电视游戏时难度降低	新宿日乃国屋书店
剣豪武勇譚	3	度胸+3	新宿日乃国屋书店
親分と呼ばれり	3	優しさ+3	新宿日乃国屋书店
色男蛮勇録	3	魅力+3	新宿日乃国屋书店
速読ノ秘術	1	读书一次可以达到2次的效果	新宿日乃国屋书店

钥匙制作方法

《P5》的迷宫中存在一些上锁的宝箱需要钥匙才能开启。由于本作将迷宫设计成了一旦打通之后就再也无法回去，因此随身携带几把钥匙开宝箱是必不可缺的。在游戏前期，玩家可以在自宅的办公桌前利用入手的素材来制作钥匙，每天只能制作一次，制作钥匙的数量与主角的“器用さ”值相关，LV1时只能制作两把钥匙，LV5时可制作6把。

7月25日“魔术师”的COOP达到LV6之后将解锁“永久钥匙”的制作。需要用到材料**アルミ**板×20、水银×10。这两种材料都可以在7月26日开启的迷宫**フタバ・パレス**和追忆迷宫“慈悲夺**われし**路”中入手。

水银的掉率较低，并且这些怪大多拥有强力的一击必杀的技能，建议入手水银后就去保存一下。

暗影	掉落	出现地点
墓碑を刻む怪鸟	アルミ板	フタバ・パレス的拒绝の间
		追忆迷宫“慈悲夺われし路”的10、11区
亡者を量る者	水银	フタバ・パレス的拒绝の间
		追忆迷宫“慈悲夺われし路”的1、2、3、7、10区
阴惨な五芒星	水银	オクムラ・パレス的施设内通路
反逆する黑象	アルミ板	オクムラ・パレス的兵舍エリア

Persona全指南



Persona，即“人格假面”，是《女神异闻录》系列”的独特要素，象征着角色的内在人格，可通过一定途径以神或恶魔的形态得以具象化成为战斗的力量。

除男主角外，其余队友都只能使用一个Persona。男主角可以同时操控复数Persona。入手Persona有三种途径：

1. 在迷宫中对全部暗影进行弱点攻击并进入“HOLD ON”状态后选择“力をくれ”与之交涉，成功的话就可以令其成为Persona。或者将暗影打至残血状态时有很大概率它会向玩家求饶，此时可以直接将其收入怀中。但是BOSS级别的暗影是无法与之交涉的。

2. 在天鹅绒房间将入手的Persona合体成为更高级的Persona。合体分为“2体合体”和“集团合体”两种模式，“集团合体”可入手比较强力的Persona，但与之相对的，素材Persona也较难获得。另外，理论上玩家是无法合体出超出自身等级的Persona

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



的，除非是将“刚毅”的COOP升满级。

进行合体时，新Persona可继承素材Persona的部分技能，在合体结果的界面按L1和R1可以查看到哪些技能可以被继承。素材Persona一旦进行合体就会被消耗掉。如果玩家还想再次使用该Persona的话，可以从Persona全书中花钱购买。

3. 通过DLC等途径入手特殊Persona。

合体

在天鹅绒房间中，玩家可以使用已入手的人格假面进行合体，从而诞生出更强的人格假面。玩家在进行合体时的基本原则应是在保留有强力技能的同时尽可能地合成出当前缺少的技能的人格假面，但要注意的是玩家无法合成出超过当前角色等级的假面。

如果玩家已经与某种塔罗属性的NPC结成了“社群”，那么在进行同种人格假面合成时就可以获得经验值加成。加成量与“社群”等级密切相关，因此在不需要探索迷宫的日子里，与同伴们提升“社群”是非常重要的。



人格假面全书

玩家可以将已入手的人格假面登录到书中，之后花费一定的金钱就可以再度将其召唤。

独房送り

本作的新要素之一，可以将任意人格假面送进牢房中特训数日，特训结束之后该人格假面将会学得针对完其弱点的相关技能。另外，该假面所属的“社群”如果等级很高的话，特训花费的时间就会大幅缩短。

绞首刑

将一只人格假面献祭给另一只人格假面，从而令后者等级提升的功能。将强大的人格假面作为祭品，或是两者的属性相同时都可以获得更多的经验值。

电器椅子处刑

将一只人格假面送上电椅处决，入手特定的道具。

特殊Persona入手方法

有一些暗影是没有属性弱点的，这就使得前文所述的方法变得难以实现。此时就需要使用一些特殊的方法。例如某一暗影虽然没有属性弱点但对物理攻击也没有耐性的话，就可以使用一些会心一击率高的技能攻击它造成暴击，同样可以令其倒地（比如莫纳的Persona佐罗就拥有“**ラッキ－パンチ**”和“**ミラクルパンチ**”两个会心一击率高的技能）。

还有一个办法是与同伴的COOP达到LV3以上，会解锁新能力，当主角的攻击未能令敌人倒地时有一定概率会触发同伴进行追击，这个追击是无视敌人所有耐性的，必定会令其倒地。对付某些物理攻击耐性的暗影有奇效。

9月4日后可以与电玩少年织田信也建立“塔”的COOP，LV1就可以解锁技能“以失去全部子弹为代价换取一次敌人倒地的机会”。

佐仓双叶的COOP达到LV4之后可以解锁技能“被敌人背袭时有一定概率扭转局面”，该技能发动时自动进入“HOLD ON”模式。但因为不是100%必定会发生，所以危险性也较高。

如何育成Persona

每个Persona都有初始等级，在战斗中使用它的话就可以获得经验值并逐步提升等级，升级时除了各项能力数值会随之提升外还将解锁新的技能。

另外Persona还对应塔罗牌属性，如果玩家已经建立起了COOP关系，那么在合成该属性的Persona时将会获得更多的经验值加成。COOP等级越高，入手的经验值越多。

最强Persona

本作中的最强Persona就是最终决战时主角所使用的“**サタナエル**”。该Persona一周目无法获得，二周目时双子看守的COOP达到LV5之后才可合体出来。该Persona需要6个素材，分别是：

●**アルセ－ヌ**：主角的初始Persona，如果被合体掉了的话可以从全书花钱重新召唤。

●**アンズ－**：第四大迷宫或追忆迷宫“慈悲夺**われし**路”中可获得。

●**イシュタル**:“恋爱”COOP满级后解锁的Persona，需用【正义】LV81・**ウリエル**和【女帝】LV77・**カ－リ**－合成出来。

●**ミカエル**：集团合体出的Persona，需用【恋爱】LV78・**ラファエル**、【节制】LV77・**ガブリエル**、【正义】LV81・**ウリエル**。

●**サタン**：“审判”COOP满级后解锁的Persona，通过2体合体得到。

●**ルシファア－**：“星”COOP满级后解锁的Persona，通过集团合体获得，需用【审判】LV37・**アヌビス**、【星】LV43・**アナンタ**、【审判】LV59・**トランペッタ－**、【审判】LV87・**ミカエル**、【正义】LV89・**メタトロン**、【审判】LV92・**サタン**。



Persona 2体合体表

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判
愚者	愚者	死神	月	刑死者	节制	隐者	战车	月	星	女教皇	恋爱	死神	塔	刚毅	法王	节制	女帝	魔术师	正义	正义	太阳
魔术师	—	魔术师	节制	正义	刑死者	死神	恶魔	女教皇	皇帝	恋爱	正义	愚者	女帝	隐者	战车	法王	节制	女教皇	恋爱	法王	刚毅
女教皇	—	—	女教皇	皇帝	女帝	魔术师	运命	法王	死神	节制	魔术师	恶魔	死神	魔术师	恶魔	月	刑死者	隐者	法王	战车	正义
女帝	—	—	—	女帝	正义	愚者	审判	星	恋爱	刚毅	隐者	战车	女教皇	愚者	女教皇	太阳	皇帝	恋爱	运命	塔	皇帝
皇帝	—	—	—	—	皇帝	运命	愚者	刚毅	战车	法王	太阳	塔	恶魔	隐者	恶魔	正义	星	恋爱	塔	审判	女教皇
法王	—	—	—	—	—	法王	刚毅	星	刑死者	运命	正义	愚者	太阳	战车	死神	刑死者	审判	塔	女教皇	恋爱	女帝
恋爱	—	—	—	—	—	—	恋爱	节制	审判	战车	刚毅	死神	太阳	节制	刚毅	月	女帝	战车	魔术师	女帝	刑死者
战车	—	—	—	—	—	—	—	战车	月	恶魔	女教皇	隐者	愚者	恶魔	刚毅	节制	运命	月	恋爱	女教皇	法王
正义	—	—	—	—	—	—	—	—	正义	魔术师	皇帝	法王	恋爱	愚者	皇帝	愚者	太阳	女帝	恶魔	刑死者	塔
隐者	—	—	—	—	—	—	—	—	—	隐者	星	法王	星	刚毅	刚毅	女教皇	审判	刚毅	女教皇	恶魔	皇帝
运命	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	运命	节制	皇帝	星	女帝	法王	刑死者	恶魔	太阳	星	塔
刚毅	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	刚毅	节制	法王	战车	死神	战车	月	魔术师	月	运命
刑死者	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	刑死者	月	死神	运命	隐者	正义	刚毅	法王	星
死神	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	死神	刑死者	战车	太阳	恶魔	法王	女教皇	魔术师
节制	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	节制	愚者	运命	太阳	运命	魔术师	隐者
恶魔	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	恶魔	魔术师	刚毅	战车	隐者	恋爱
塔	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	塔	死神	隐者	皇帝	月
星	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	星	节制	审判	运命
月	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	月	女帝	愚者
太阳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	太阳	死神
审判	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	审判

集团合体表

属性	等级	名称	素材Persona	合体前提条件
恶魔	25	フラロウス	【法王】LV9・ベリス 【恶魔】LV10・アンドラス 【皇帝】LV16・エリゴール	COOP“刚毅”LV1
星	30	ネコショウグン	【星】LV11・コダマ 【隐者】LV17・スダマ 【法王】LV25・アンズー	COOP“刚毅”LV1
愚者	49	バグス	【恋爱】LV2・ピクシー 【死神】LV29・ピシャーチャ 【女帝】LV40・ハリティー	完成支线任务“淀んだ瞳のネトスト女子”
塔	51	セト	【女教皇】LV26・イシス 【皇帝】LV36・トート 【审判】LV37・アヌビス 【太阳】LV49・ホルス	COOP“刚毅”LV1
审判	59	トランペッター	【战车】LV39・ホワイトライダー 【塔】LV41・レッドライダー 【塔】LV59・ブラックライダー 【死神】LV53・ペイルライダー	COOP“刚毅”LV5
愚者	67	ジャアクフロスト	【魔术师】LV2・ジャックランタン 【魔术师】LV11・ジャックフロスト 【皇帝】LV61・キングフロスト	完成支线任务“イジメっ子を操る閉のアイツ”
刑死者	68	ヴァスキ	【隐者】LV24・ナーガ 【节制】LV55・ナーガラジャ 【星】LV43・アナンタ	COOP“刚毅”LV1
正义	71	ソロネ	【正义】LV41・パワー 【正义】LV60・メルキセデク 【正义】LV68・ドミニオン	COOP“刚毅”LV5
隐者	75	オンギョウキ	【战车】LV25・キンキ 【月】LV24・スイキ 【星】LV23・フウキ	COOP“隐者”满级
太阳	76	アスラおう	【刚毅】LV31・ゾウチョウテン 【节制】LV25・ジコクテン 【隐者】LV49・コウモクテン 【法王】LV67・ビシャモンテン	COOP“太阳”满级
法王	76	コウリュウ	【节制】LV7・ゲンブ 【节制】LV62・セイリュウ 【太阳】LV19・スザク 【节制】LV49・ビャッコ	COOP“法王”满级
塔	79	ヨシツネ	【皇帝】LV44・オオクニヌシ 【战车】LV21・シキオウジ 【隐者】LV35・アラハバキ 【太阳】LV63・ヤタガラス 【魔术师】LV76・フツヌシ	COOP“刚毅”LV5
星	80	スラオシャ	【节制】LV33・ミトラ 【太阳】LV39・ミトラス 【正义】LV60・メルキセデク 【月】LV60・リリス 【节制】LV77・ガブリエル	COOP“刚毅”LV5
战车	86	シュウ	【刑死者】LV42・ヘカトンケイル 【战车】LV39・ホワイトライダー 【战车】LV64・トール 【塔】LV79・ヨシツネ 【星】LV67・クーフーリン	COOP“战车”满级
审判	87	ミカエル	【恋爱】LV78・ラファエル 【节制】LV77・ガブリエル 【正义】LV81・ウリエル	COOP“刚毅”LV5
正义	89	メタトロン	【正义】LV29・プリンシパリティ 【正义】LV41・パワー 【正义】LV68・ドミニオン	COOP“正义”满级

集团合体表

属性	等级	名称	素材Persona	合体前提条件
正义	89	メタトロン	【正义】LV60・メルキセデク 【月】LV75・サンダルフォン 【审判】LV87・ミカエル	COOP“正义”满级
星	93	ルシファー	【审判】LV37・アヌビス 【星】LV43・アナンタ 【审判】LV59・トランペッター 【审判】LV87・ミカエル 【正义】LV89・メタトロン 【审判】LV92・サタン	COOP“星”满级
愚者	95	サタナエル	【愚者】LV1・アルセーヌ 【法王】LV25・アンズー 【恋爱】LV85・イシュタル 【审判】LV92・サタン 【星】LV93・ルシファー 【审判】LV87・ミカエル	二周目开启

主要流程

主要流程中会重点罗列出当月比较重要或发生关键事件的日期。

本作的迷宫探索期限比较特殊，分为确认路线、发预告信和盗取宝物三个阶段。确认路线后的第二天才可以发预告信，发预告信当天无法行动、发预告信后的第二天强制进入迷宫，这也就意味着玩家起码要在规定期限日的三天前就抵达迷宫最深处，完成路线确认。因此以下的日期流程中会醒目标示出每个探索阶段的最终期限，请各位务必多加留意。





四月



重要日期	事件
4/9	来到四轩茶屋，与路口的警官对话后前往地图右上角的房子调查。 查看地图，前往咖啡杯标志的店中触发剧情。 在房间中调查“私物入れ”、“古书が积まれた棚”、“埋もれた作业机”并进行大扫除 调查床（ベッド）选择“寝る”。
4/10	今天开始可以按OPTIONS存档。
	下楼接电话后来到店外调查门口后返回，回到房间选择“寝る”。
4/11	从地图右下角出口前往四轩茶屋站，乘坐地铁来到涩谷站。 根据地铁站内的标牌提示上楼来到“驿前广场”，换乘“帝急ビル银坐线”来到“苍山一丁目驿”。
	剧情过后前往新迷宫：古城。
	完成迷宫部分后前往学校2楼的“职员室”。 前往教学楼天台触发剧情，之后自动返回家中。
4/12	课堂问答正确答案：知性
	第二次进入迷宫：古城。
	完成迷宫部分后解锁与坂本龙司的Cooperation——战车。
	以后可以使用手机通讯软件SNS进行交流。
	睡觉后解锁与伊戈尔的Cooperation——愚者
4/13	今天开始可以使用R1键进行快速移动
	在2楼的2—D教室中，与黑板前的“怯えたバレ—部员”对话 前往1楼，在3—C教室门口与“强气のバレ—部员”对话 前往3楼，在1—B教室门口与“怪我をしたバレ—部员”对话 最后与坂本龙司的对话中选择“三岛”
4/14	在“站前广场”触发剧情，追赶高卷杏进行对话。
4/15	前往1楼北部中庭触发剧情。 追赶坂本龙司到2楼的体育教官室。
	第三次进入迷宫：古城。
	完成迷宫部分后解锁与高卷杏的Cooperation——恋爱。
	夜晚时解锁与摩尔加纳的Cooperation——魔术师。
4/16	放学后前往四轩茶屋的“诊疗所”（地图中标有心形十字的位置），与“だるそうな女医”对话。以后在这里可以购买各种回复治疗的道具或饰品。
4/17	在涩谷的站前广场追赶坂本，来到“セントラル街”。 在店铺“ミリタリ—ショップ”门口与坂本对话，接着进入店内与岩井宗久对话，以后在这里可以购买武器和装备。
	夜晚在房间内调查“埋もれた作业机”，今后可以利用各种素材制作道具。
4/18	今天开始允许玩家自由行动。
	可以前往迷宫：古城进行“路线确认”。请在务必在4月29日之前完成。
	可以在诊疗室中解锁武见妙的Cooperation——死神。
	今晚在咖啡店1楼的桌上可以进行“填字游戏”。
4/19	课堂问答正确答案：C
4/20	上学途中可以“读书”。
	放学后在涉谷车站的地下通路中，调查摆放杂志的书架可以获得“打工”的情报。
	夜晚在咖啡店中解锁佐仓总治郎的Cooperation——法王。
4/22	今天开始夜晚可以外出自由行动，不过限定在四轩茶屋范围内。
4/23	课堂问答正确答案：音乐
4/24	今天有电视购物商品贩卖，调查咖啡厅1楼的电视即可
4/25	上学途中可以“读书”。
	课堂问答正确答案：恶いと确信しての行动/正しいと确信しての行动
4/27	课堂问答正确答案：4色
4/29	完成古城/路线确认的最后期限
4/30	发出预告书（古城）的最后期限
	上学途中可以“读书”。
	课堂问答正确答案：人物/才能/优秀な人



五月



重要日期	事件
5/1	完成古城/盗取宝物的最后期限。
5/2	夜晚可以进行填字游戏
5/4	前往涩谷・セントラル街的武器店“ミリタリ—ショップ”，与店长对话。获得30000圆和“モデルガン入りの纸袋”。
5/5	剧情后按照“鱼料理/巨大スイ—ツ/肉料理/ご饭料理”的顺序进行调查
	夜晚愚者的Coopration提升至Rank3
5/6	解锁三岛由辉的Cooperation——月。
	夜晚可以真正自由行动了。
5/7	课堂问答正确答案：ファムファタル
	可以前往追忆迷宫メメントス
	完成支线任务“しつこい元カレに气をつけろ！”。
5/8	今天有电视购物。
	月的Cooperation提升至Rank2
5/10	课堂问答正确答案：源义经
5/11	期中考试第一天，正确答案：错视/视觉情报/脑/认知の仕方
5/12	期中考试第二天，正确答案：判官びいき/货币の名前
5/13	期中考试第三天，正确答案：无知/4色
5/16	课堂问答正确答案：ゴッホ
	来到涩谷・セントラル街，在与斑目的对话后选择“美术馆”
	前往新迷宫：美术馆。
5/18	第二次进入迷宫：美术馆。
5/19	第三次进入迷宫：美术馆。
5/20	允许前往迷宫：美术馆进行“路线确认”。请在务必在6月2日之前完成。
5/21	上学途中可以“读书”。
	课堂问答正确答案：白银比
5/22	今天有电视购物。
5/23	课堂问答正确答案：共感觉
5/24	上学途中可以“读书”。
5/26	课堂问答正确答案：怪盗ルパン
	夜晚可以进行填字游戏
5/29	今天有电视购物。
5/30	上学途中可以“读书”。
	课堂问答正确答案：ウィリアム・キッド
5/31	夜晚可以进行填字游戏



六月



重要日期	事件
6/2	完成美术馆/路线确认的最后期限
6/3	发出预告书（美术馆）的最后期限
	上学途中可以“读书”。
	夜晚可以进行填字游戏
6/4	完成美术馆/盗取宝物的最后期限
	课堂问答正确答案：白银比
6/7	课堂问答正确答案：ヤドカリ
	夜晚可以进行填字游戏
6/8	课堂问答正确答案：梦
6/9	剧情过后，前往「水道桥」，无法自由行动
6/10	解锁明智吾郎的Cooperation——正义。
6/11	课堂问答正确答案：50Mプ—ル3つ分
	剧情过后到楼下与佐仓总治郎对话，调查吧台后方的“台所”
	愚者的Cooperation提升至Rank5
6/13	课堂问答正确答案：政府
	放学后前往教学楼3F的“生徒会室”（图书室附近）与新岛真对话。
6/15	上学途中可以“读书”。
	课堂问答正确答案：变色する

重要日期	事件
6/15	放学后在教室内黑板前听饭田和杏的对话，离开教室后与三岛对话
	接着前往三楼的图书馆，在后方的书架间与西山太一对话
	接到讯息后，在与摩尔加纳的对话中选择“药物だ”
	回到教室后与饭田对话
6/16	开始在涩谷进行调查 1.涩谷・センター一街，在前往武器店（ミリタリーショップ）的小道中，与带着帽子的男性（手前で帽子をかぶつた男性）对话。 2.涩谷・地下通路，在地图左上角与流浪汉（ホームレスの男）对话 3.涩谷・驿前广场，在忠犬雕像附近与杏对话 4.前往帝急ビル与龙司对话 5.回到セントラル街，来到健身房附近的的小巷子后触发剧情
	夜晚可以进行填字游戏
6/18	夜晚接到讯息前往“银坐线乗り场”，接着来到“驿前广场”。从地图左侧来到改札口后开启新地点——新宿。 来到新宿后一直往前走，与“巡回中の警官”发生对话。 之后右拐，触发与占卜师的剧情。 接着前往地图右上角的酒吧“にゅぅカマー”与大宅一子と会话。 最后在地图左下角的“映画馆”前与龙司对话。
6/19	今天有电视购物。
	剧情对话中选择“银行”在异世界的“セントラル街”调查所有损坏的“ATM人间”，发现新迷宫，不过此时无法进入。
6/20	前往新迷宫：银行。
	新岛真成为队友
	魔术师的Coopration提升至Rank4
6/21	允许前往迷宫：银行进行“路线确认”。请在务必在7月6日之前完成。
6/23	上学途中可以“读书”。
	课堂问答正确答案：ヨハンナ
6/26	今天有电视购物。
6/27	课堂问答正确答案：どしゃ降り
6/29	课堂问答正确答案：金
6/30	夜晚可以进行填字游戏

七月

重要日期	事件
7/1	上学途中可以“读书”
	课堂问答正确答案：肉まん
7/3	今天有电视购物
	与坂本龙司的休息日事件
7/4	上学途中可以“读书”
	课堂问答正确答案：决めた人の见栄
7/6	完成银行/路线确认的最后期限
7/7	发出预告书（银行）的最后期限
	课堂问答正确答案：そうめん
	夜晚可以进行填字游戏
7/8	完成银行/盗取宝物的最后期限
7/9	课堂问答正确答案：180度
	解锁新岛冴的Cooperation——审判。
7/11	课堂问答正确答案：ルシフエリン
7/12	课堂问答正确答案：石川五右卫门
	夜晚可以进行填字游戏
7/13	期末考试第一天，正确答案：错视/视觉情报/脑/油で煮られた
7/14	期末考试第二天，正确答案：カニの仲间ではない/テレビ
7/15	期末考试第三天，正确答案：B4用纸/シナスタジア
7/19	夜晚可以进行填字游戏
7/22	放学后自动回到四轩茶屋，与所有头顶有会话标志的NPC进行对话，之后进入超市中，接着自动回到咖啡厅中触发剧情。
7/24	寿司店剧情过后，愚者的Cooperation提升至Rank2
	入睡后，审判的Cooperation提升至Rank2
7/25	召开紧急会议后，魔术师的Cooperation提升至Rank2
	在与アリババ的SNS对话中依次选择この家の居心地は？/外に出たら？/なぜそう思う？
	前往新迷宫：金字塔。
7/26	允许前往迷宫：金字塔进行“路线确认”。请在务必在8月18日之前完成。
7/27	可以进行与喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
7/28	与坂本龙司的休息日事件
7/29	与三岛由辉的休息日事件
7/30	与新岛真的休息日事件（已经开启女教皇Cooperation的前提下）

八月

重要日期	事件
8/1	喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
8/3	与坂本龙司的休息日事件
8/4	与三岛由辉的休息日事件
8/5	喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
8/6	高卷杏的休息日事件（已经发出本次迷宫预告的前提下）
8/7	今天有电视购物
8/8	喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
	夜晚可以进行填字游戏
8/11	喜多川佑介的休息日事件（已经开启皇帝Cooperation的前提下）
8/13	与坂本龙司的休息日事件
8/14	今天有电视购物
8/15	与新岛真的休息日事件（已经开启女教皇Cooperation的前提下）
8/17	夜晚可以进行填字游戏
8/18	完成金字塔/路线确认的最后期限
8/19	发出预告书（金字塔）的最后期限，比较特殊的是“金字塔/盗取宝物”会在同一天进行。
8/22	审判的Cooperation提升至Rank3
	愚者的Cooperation提升至Rank7
8/28	正义的Cooperation提升至Rank3
8/29	魔术师的Cooperation提升至Rank7
8/30	夜晚可以进行填字游戏
8/31	解锁新地点——秋叶原
	解锁佐仓双叶的Cooperation——隐者。
	愚者的Cooperation提升至Rank8

九月

重要日期	事件
9/2	夜晚可以进行填字游戏
9/3	课堂问答正确答案：何も持つてない
9/6	课堂问答正确答案：クロノスタシス
9/9	修学旅行的自由行动时间，找附近的ご机嫌な男性/ノリの良さそうな男性/朗らかそうな女性三人分别对话后，接着来到右侧长椅位置触发剧情。
9/13	审判的Cooperation提升至Rank4
	摩尔加纳暂时离队
9/14	课堂问答正确答案：献残屋
9/15	前往新迷宫：宇宙基地。
9/17	课堂问答正确答案：ネコ
	自动来到随机迷宫メメントス，追赶变成车的摩尔加纳
	剧情过后，魔术师的Cooperation提升至Rank8
9/19	允许前往迷宫：宇宙基地进行“路线确认”。请在务必在10月8日之前完成。
	夜晚可以进行填字游戏
9/21	课堂问答正确答案：チエコ
9/24	上学途中可以“读书”
	课堂问答正确答案：テレビ映りのよさ
9/28	课堂问答正确答案：ファントム・バイブレーション・シンドローム
	夜晚可以进行填字游戏
9/29	课堂问答正确答案：长良川の鹈饲

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



十月

重要日期	事件
10/2	今天有电视购物
	可以进行与佐仓双叶的休息日事件
10/3	课堂问答正确答案：太平洋にスイカ３つ
10/6	上学途中可以“读书”
	课堂问答正确答案：ギロチン
	夜晚可以进行填字游戏
10/7	完成宇宙基地/路线确认的最后期限
10/8	发出预告书（宇宙基地）的最后期限
10/9	完成宇宙基地/盗取宝物的最后期限
10/10	夜晚可以进行填字游戏
10/11	课堂问答正确答案：A
	愚者的Cooperation提升至Rank9
	愚者的Cooperation提升至Rank5
10/17	期中考试第一天，正确答案：提案者の名前/医师/迅速な処刑が出来る
10/18	期中考试第二天，正确答案：全部で３２面ある/强制劳动
10/19	期中考试第三天，正确答案：ファントム・バイブレーション/宫内厅に属する
10/22	课堂问答正确答案：５
10/24	课堂问答正确答案：意味はない
	正义的Cooperation提升至Rank4
10/26	正义的Cooperation提升至Rank5
10/28	审判的Cooperation提升至Rank6
10/29	正义的Cooperation提升至Rank6，明智吾郎成为队友
	前往新迷宫：赌场。
10/30	允许前往迷宫：赌场进行“路线确认”。请在务必在11月17日之前完成。
10/31	夜晚可以进行填字游戏




十一月

重要日期	事件
11/2	课堂问答正确答案：泥棒
11/4	课堂问答正确答案：圣杯
	夜晚可以进行填字游戏
11/8	课堂问答正确答案：0岁
11/9	夜晚可以进行填字游戏
11/10	课堂问答正确答案：目
11/12	课堂问答正确答案：そもそも本人の声ではない
11/14	夜晚可以进行填字游戏
11/15	课堂问答正确答案：化妆
11/17	完成赌场/路线确认的最后期限
	课堂问答正确答案：B
11/18	发出预告书（赌场）的最后期限
	课堂问答正确答案：富士山山顶
11/19	完成赌场/盗取宝物的最后期限
11/20	结局分歧对话发生点，具体请参阅后文中的“结局分歧”部分。
	审判的Cooperation提升至Rank10
	正义的Cooperation提升至Rank6
11/24	前往新迷宫：邮轮
11/27	今天可以进行电视购物




十二月

重要日期	事件
12/2	夜晚可以进行填字游戏
12/7	夜晚可以进行填字游戏
12/11	今天可以进行电视购物
12/12	夜晚可以进行填字游戏
12/15	完成邮轮/路线确认的最后期限
12/16	发出预告书（邮轮）的最后期限
12/17	完成邮轮/盗取宝物的最后期限
12/19	夜晚可以进行填字游戏
12/20	期末考试第一天，正确答案：D/本物とは别物/喋り方は同じだから/脑内补完する
12/21	期末考试第二天，正确答案：ハート/数字が含まれている
12/22	期末考试第二天，正确答案：日本/ドレッド ノートの『ド』
12/23	魔术师的Cooperation提升至Rank10
12/24	前往追忆迷宫メメントス最深部

二周目继承要素

- Persona 全书（包括登录情报）
- 人类变量的完成度
- 装备品（包括各种未清洗的脏装备）
- 所持金钱（入手的各种道具是不继承的！建议通关前全部兑换成现金）
- 通关时间
- 圣诞节礼物
- 情人节巧克力
- 3 月 19 日入手的特殊道具（必须与相应的角色达成 COOP 满级）
- 鱼竿



结局分歧

与结局分歧相关的日期为 11 月 20 日与 12 月 24 日，如果想在一周目就进入不同的结局请提前存档。

11月20日

11 月 20 日完成赌场迷宫后与新岛冴的对话当中，前三个问题中第二、三个问题中的选项与结局相关，具体如下表所示。

问题顺序	问题	选项	结局
1	取引しない?	取引・?	
		なんのつもりだ?	
		・・	
2	怪盗团事件の共犯者よね?	违う	Good End
		知らない	Good End
		その通り	Bad End
3	话してもらえるかしら?	协力者などいない	Good End
		すべてを话そう	Bad End

选择 Bad End 选项后游戏会出现“本当にこの选择でいいのだろうか…”的确认提示，继续选择“これでいい”进入 Bad End。

12月24日

天鹅绒房间的剧情中，“伊戈尔”询问主角“本当にそれは、正しい世界だろうか?”后，若选择“いいだろう…”、“恶い话じゃなさそうだ”，由于主角向恶势力低头，因此也会进入 Bad End。

特殊道具继承

游戏通关后，在 3 月 19 日时玩家拥有自由行动的时间，此时可以到不同的地点与 Cooperation 等级达到 MAX 的角色对话，对方会给予玩家一个特殊道具。这些特殊道具可以继承到二周目中，并且在二周目时无需提升 Cooperation 等级就可以直接开放诸多功能或效果，非常方便。

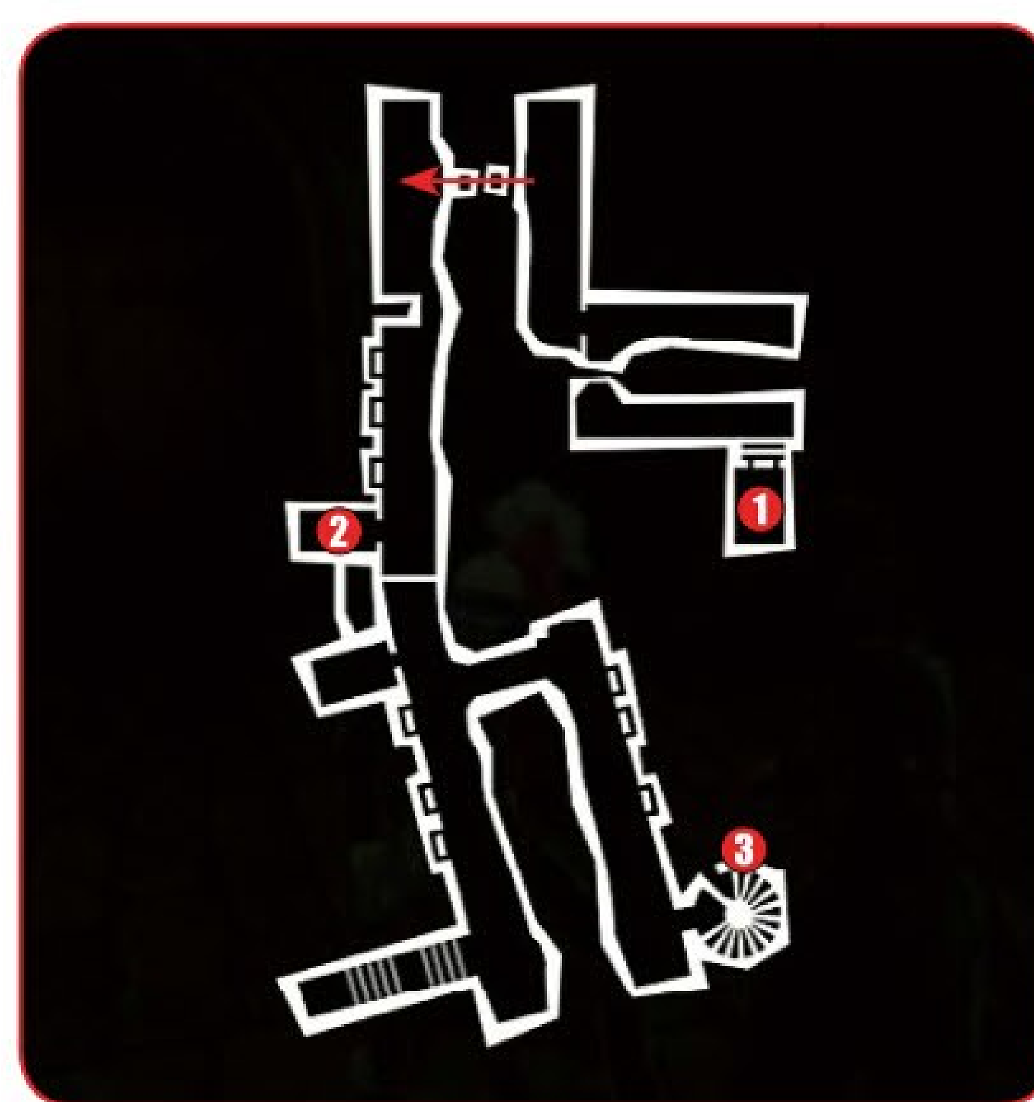
角色	地点	特殊道具	二周目效果
摩尔加纳	最后返回咖啡屋时自动触发	モルガナのスカーフ	直接拥有“オタカラ强夺”效果：主人公进行普通攻击时可以从敌人处获得道具
新岛真	苍山一丁目・ホーム	ブチまる君の电卓	直接拥有“シャドウ因数分解”效果：查看敌人属性时可直接知晓无效、反射和吸收
奥村春	涩谷的汉堡店（ビッグバン・バーガー）	珈　染めのハンカチ	直接拥有“土壤改良”效果：栽培期时间缩短
喜多川佑介	涩谷地下通路	欲望と希望の绘画	直接拥有“カード复制<极>”效果：可以复制所有级别的技能卡
佐仓总治郎	纯契茶ルブラン	レシピノート	直接拥有“ルブランカレーの极意”效果：可以制作所有种类的咖啡和咖喱
高卷杏	涩谷・驿地下モール	杏が表纸の杂志	直接拥有仲魔交涉时的诱导效果
坂本龙司	涩谷・游戏中心（ゲームセンター）	スポーツウォッチ	直接拥有“ハリセンリカバー”效果：主动打醒异常状态的队友
佐仓双叶	纯契茶ルブラン	约束ノート	直接拥有情报支援效果
御船千早	新宿	运命のタロットカード	可以直接选择所有的占卜选项
岩井宗久	涩谷武器店（ミリタリーショップ）	ヤモリのピンズ	可以直接进行所有Custom Gun的依赖
武见妙	诊疗所	ドッグタグ	诊疗所中所有道具可直接购买
川上贞代	学校・校门前	永久指名券	直接拥有“特别マッサー”效果：可以进行“特别按摩”服务
大宅一子	新宿的酒吧（バー・にゅぅカマ）	极秘取材メモ	直接拥有“传说のスクープ”效果：迷宫警戒度几乎不上涨，隔天清零
织田信也	秋叶原游戏中心（ゲームセンター）	铳型コントローラー	直接获得枪攻击伤害大幅提升效果
东乡一二三	神田	香车の驹	直接拥有“投了”效果：在战斗中可以立刻逃跑
三岛由辉	秋叶原	ルポ本のあらすじ	直接拥有经验值获得量增加的效果
吉田寅之助	涩谷・驿前广场	高级万年笔	直接获得会话术的效果
新岛冴	四轩茶屋・路地里	弁护士の名刺	—
天鹅绒双子	天鹅绒房间	囚人房の键	可以使用天鹅绒房间中所有的合体功能

迷宫攻略

古城　カモシダ・パレス


第一次入侵 日期：4/11


古城・地下监狱2阶



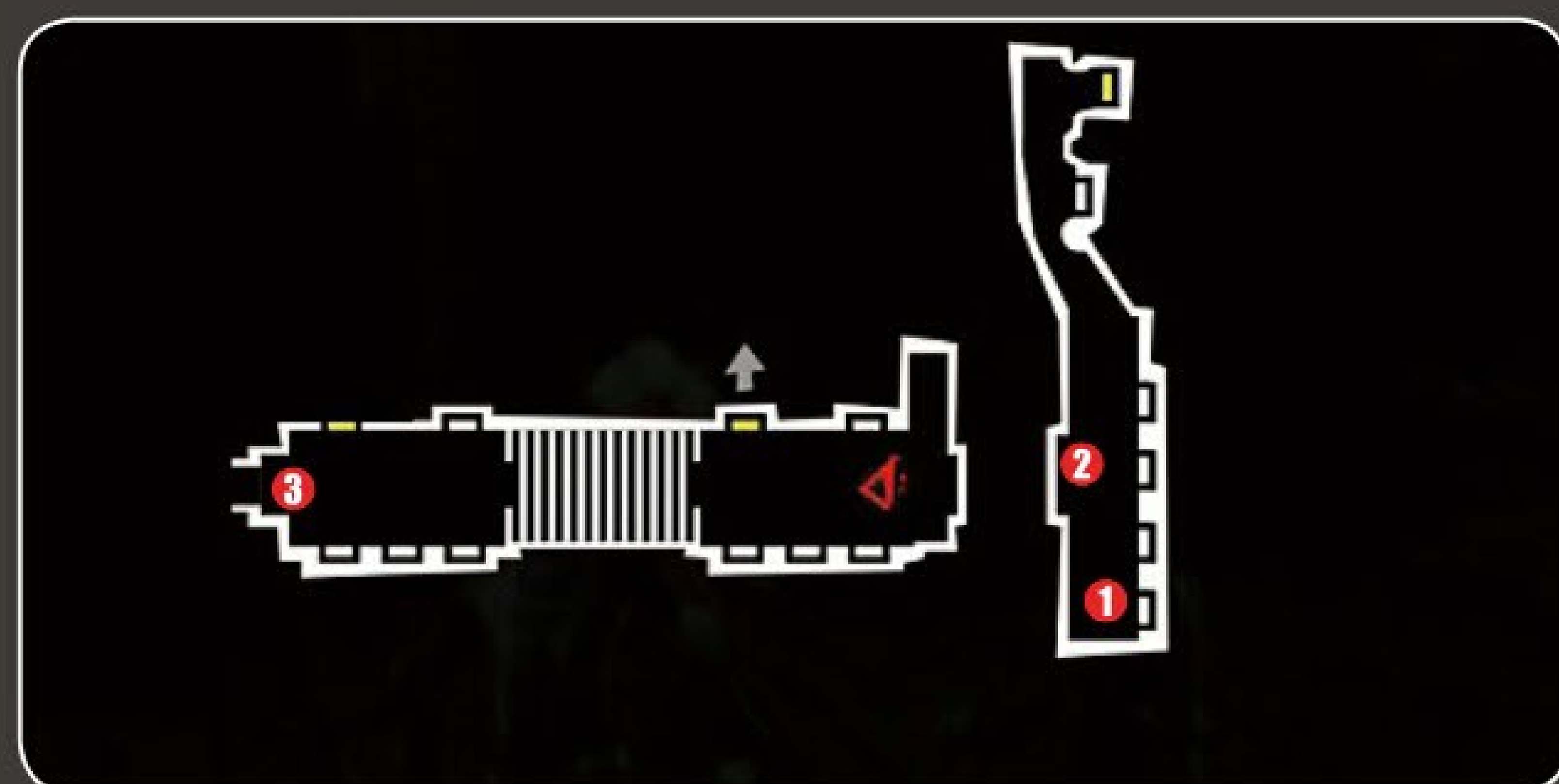
误打误撞进入迷宫后，主角两人被囚禁于位置❶的的牢房中。

二人醒来后调查牢房的铁栏杆后触发剧情，进行教学战斗。

剧情过后，按照红色箭头的方向跳跃前进，来到位置❷处，从牢房墙壁中的小洞中逃出。

最后从位置❸的螺旋阶梯登上“古城・地下监狱 1 阶。

古城・地下监狱1阶



来到位置❶发生于摩尔加纳相遇的剧情，

接着在位置❷处与摩尔加纳对话后，调查“不气味な石像”，放下吊桥后进入战斗，敌人均为铳属性弱点。

胜利后在位置❸处触发战斗，敌人弱点为铳、冰结咒怨，轻松解决后离开迷宫。



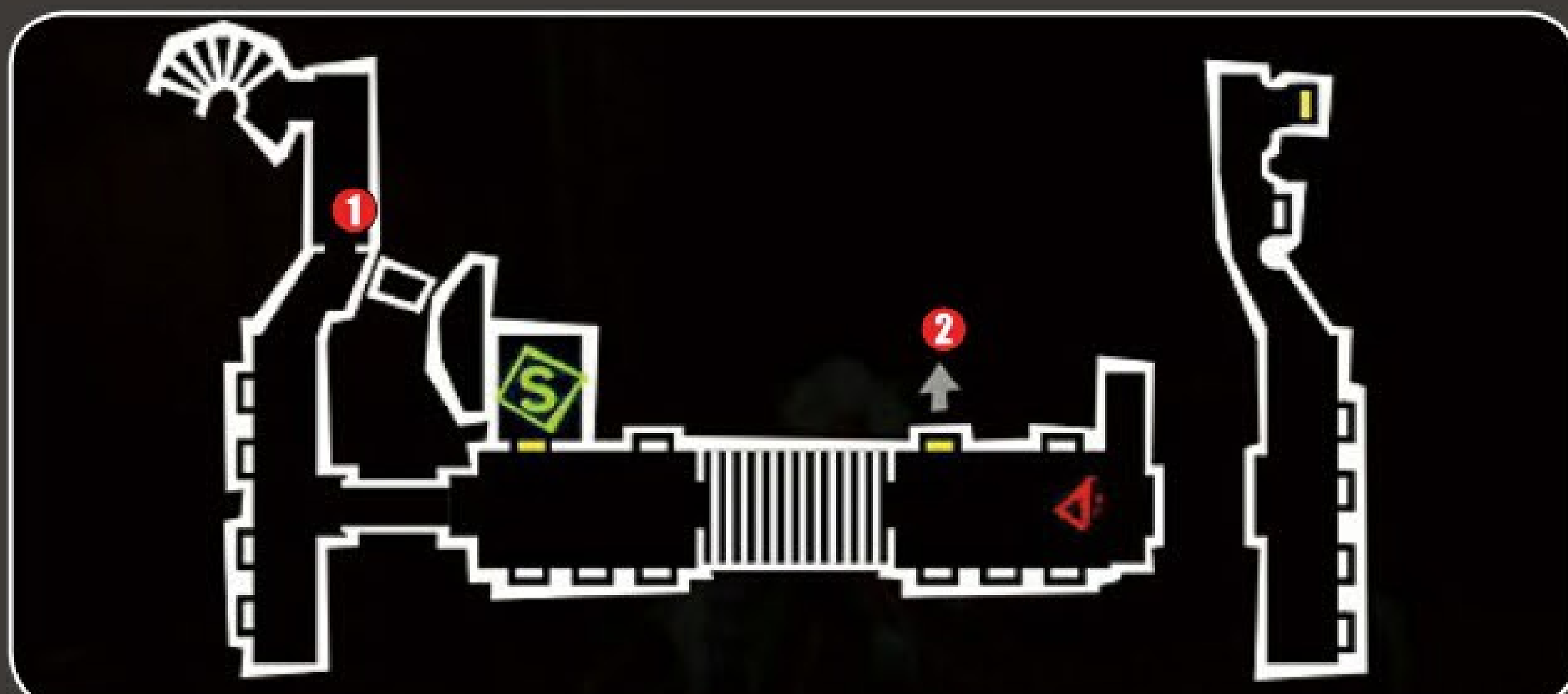
第二次入侵 日期：4/12



古城・中央ホール

在城堡大厅中央触发剧情后，自动前往下一层“古城・地下监狱 1 阶”

古城・地下监狱1阶



在位置❶触发与摩尔加纳的剧情，之后可以前往绿色标志的安全屋中进行存档。

从位置❷处前往“古城・地下通路”，并有一场“铳”的战斗教学



古城・地下通路

在位置❶处进行总攻击的战斗教学。

从位置❷处前往“古城・爱的修炼场”

古城・爱的修炼场

深入后自动触发剧情，接着调查所有的牢房后原路返回上层。

出门后自动触发战斗，对手为 3 体“秽れた二角兽”，这是一场必败的战斗。

坂本龙司的能力觉醒后进行第二场战斗，利用其电击属性的魔法可以轻松解决。

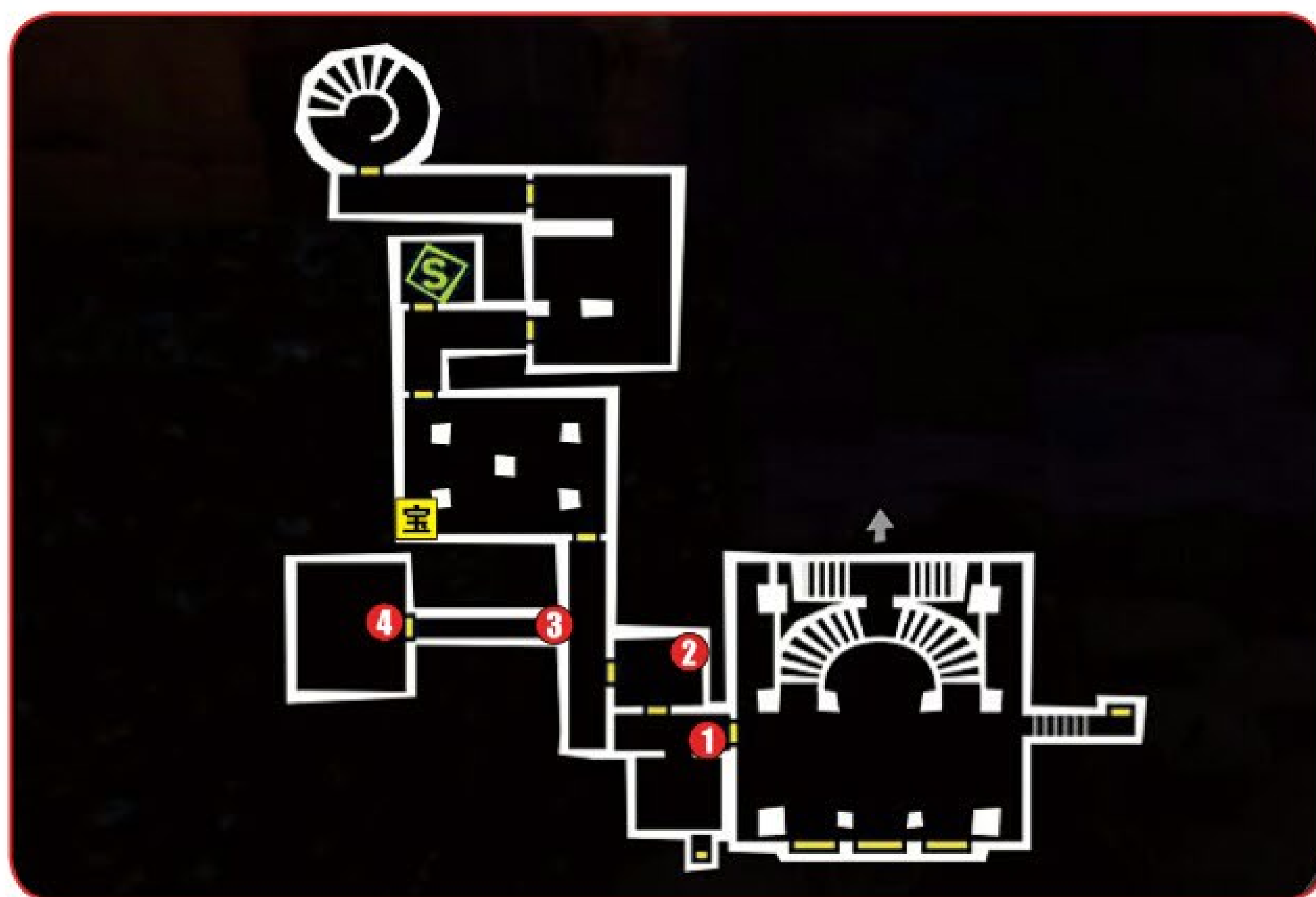
剧情过后自动离开迷宫。



第三次入侵 日期：4/15



古城・西馆1F



在位置❶触发剧情后前往位置❷，与守卫进行战斗（迷いへ诱う少女），这是交涉系统的教学，使用枪攻击使其进入 Down 状态并进行交涉，随便选择后就会变成主角的 Persona。

接着继续进行一场战斗（秽れた二角兽 ×2），这是 Persona 切换教学，使用刚刚得到的皮克西攻击敌方弱点。

胜利后从左侧门出去，前往绿色标志的安全屋后触发剧情。

在位置❸触发剧情，杏的 Persona 能力觉醒，

在位置❹进行战斗，敌人弱点为火炎，杏的火炎属性魔法可以轻松解决。

胜利后离开迷宫。



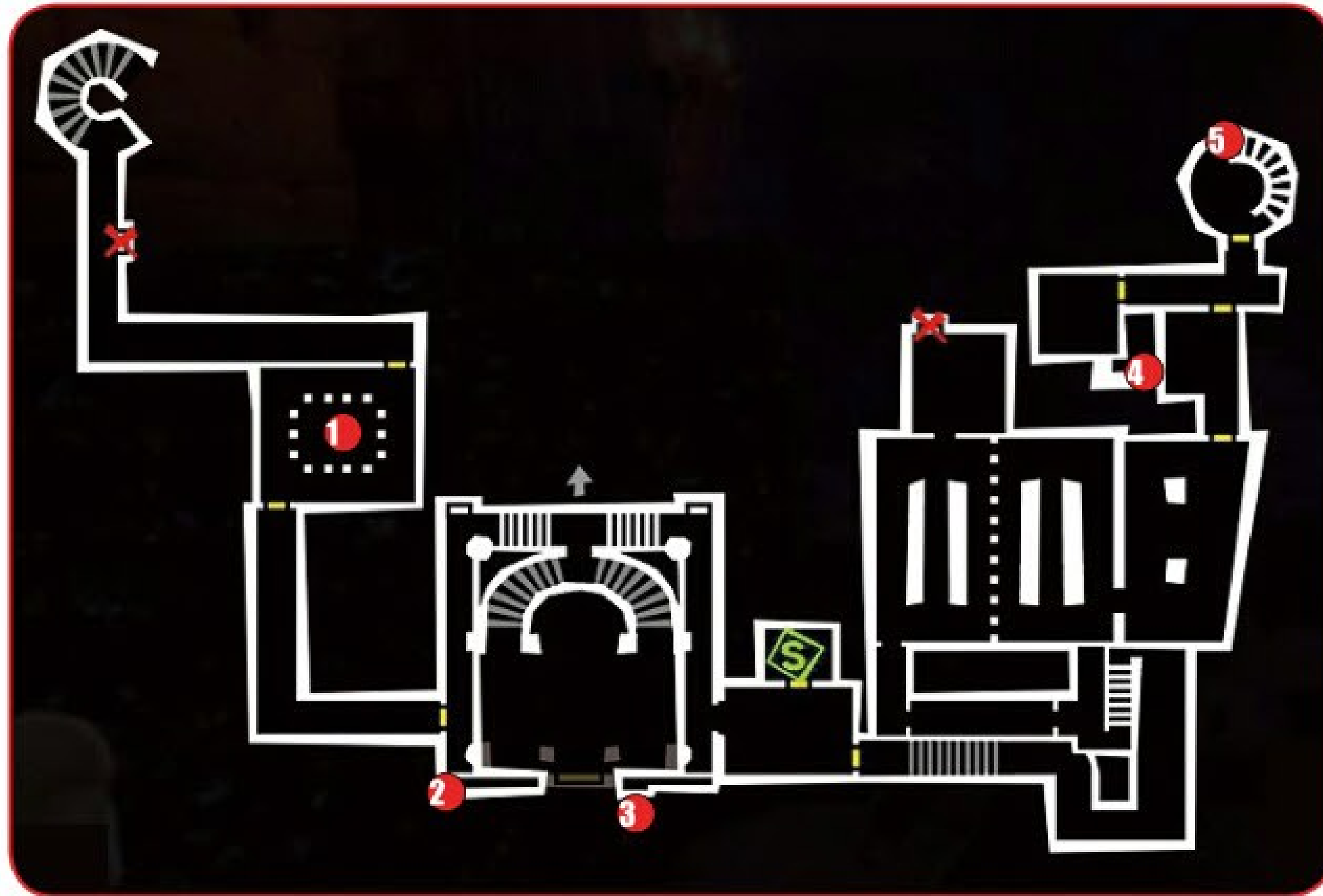
确认宝物路线 最终期限：4/30



古城・西馆1F

直接传送到之前来过的安全屋中，之后从地图左上角的螺旋阶梯前往“古城・西馆 2F”

古城・西馆2F



在通道中会有隐秘前进和快速偷袭的教学。

在位置❶处使用 L1 的心眼技能会发现有闪蓝光的足迹和牛头，沿着足迹依次调查两个牛头，即可开启栅栏，在房间中央的桌上获得地图“古城の地图”。

沿着下方通道来到位置❷附近，可以从书架上跳到上层，然后沿着柱子的边缘前进，在房顶的铁架上跳跃前进。位置❸处有一条捷径直接通向城门前。

前往地图右侧的位置❹，房间门锁着，调查周围的木架跳上去后，可以从通风口处进入下一个房间。

最后从地图最右侧的螺旋阶梯登上“古城・东馆 3F”。

古城・东馆3F



调查位置❶的“本棚”获得“奴隶の书”

调查位置❷的“本棚”获得“王妃の书”

调查位置❸的“本棚”获得“王の书”

全部入手后前往位置❹的“书库”，使用心眼可以发现三面书柜上分别有三个蓝色的光点，我们要做的就是把刚才得到的三本书按照一定的顺序放进去：

1、提示为鸭志田的书柜放入“王の书”

2、提示为高卷杏的书柜放入“王妃の书”

3、提示为坂本龙司的书柜放入“奴隶の书”

全部摆放正确便可进入书柜后的隐藏房间，调查“棚”后获得“カモシダ金メダル”、“塔の地图”。

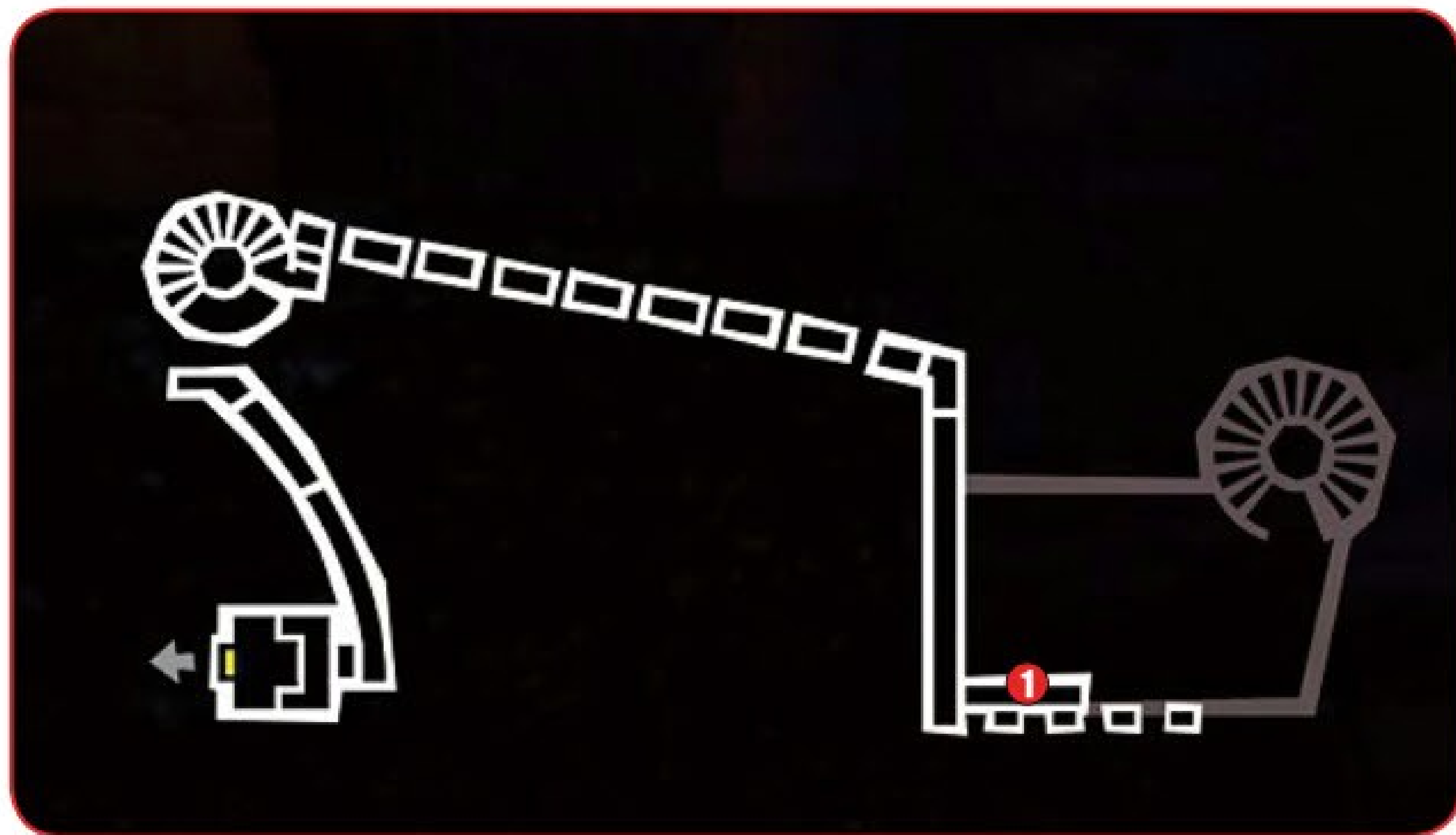
使用“カモシダ金メダル”可以开启位置❺处的铁栅栏，下楼后有一个安全屋“东馆别栋・空き部屋”。

准备好后到位置❻进行一场小BOSS战，敌人为“天の刑罚官”，唯一的难点在于蓄力后给予我方单体大伤害，注意及时防御即可。

胜利后来到教堂右上角，调查叠着的木箱可以跃至上层，通过在柱子之间跳跃来到对侧后，来到位置お的螺旋阶梯。

在位置❼处先往下走可以取得宝箱，只有向上来到“古城・屋上”。

古城・屋上



这里会有四名红色的强敌，通过箱子为隐蔽点快速移动并发起偷袭。

调查入口发现无法进入，此时从位置❶处的跳马攀上墙壁，沿着城堡的外墙，一路来到最上层，从敞开的窗户中进入高塔内。

塔・下层



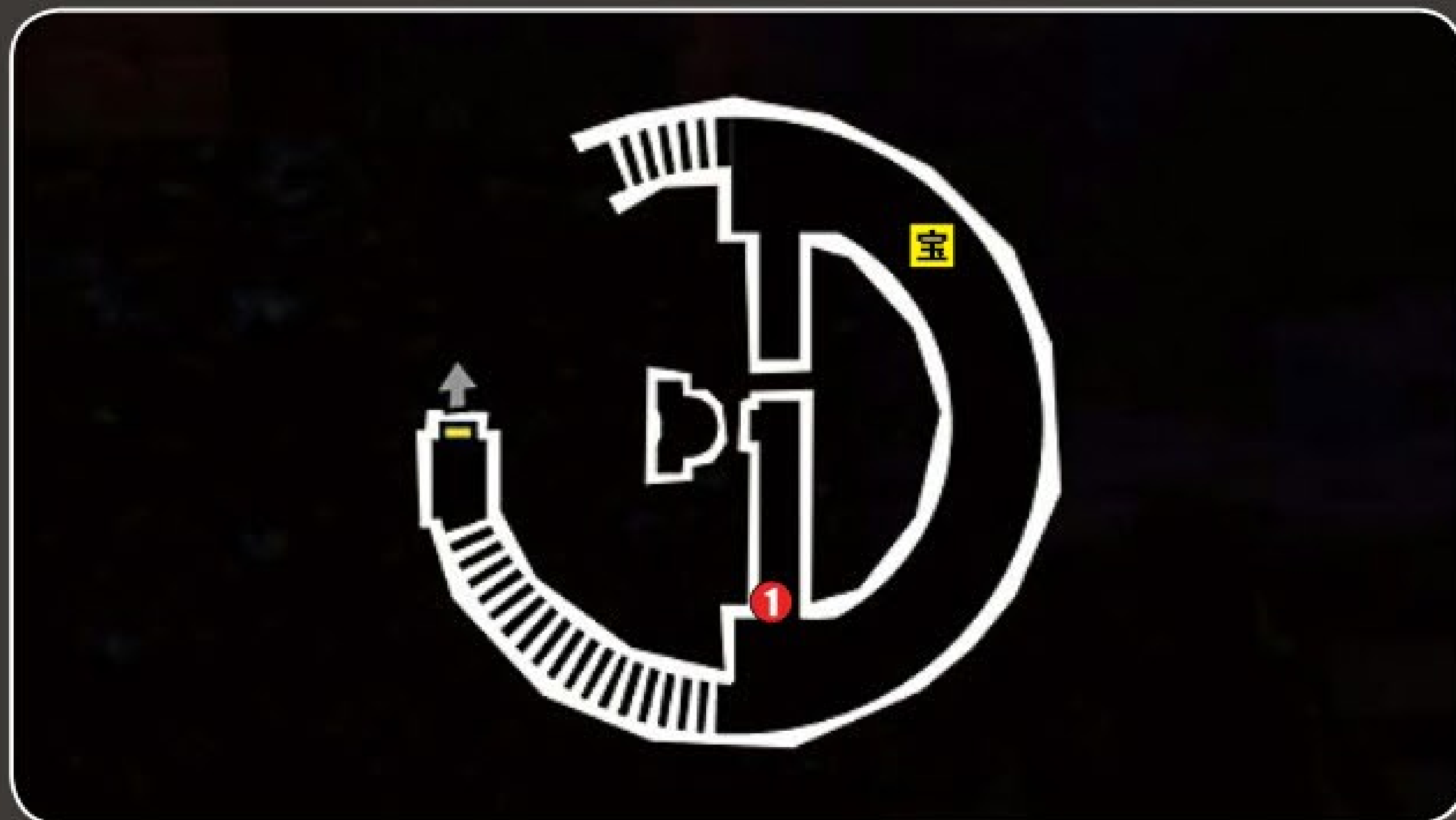
在位置❶的房间中央，拉下开关后可以乘坐电梯来到下层的隐藏房间（在两个楼梯的后面都有宝箱，并可以打开捷径）。

返回后从位置❷处上楼，前往塔・中层。

塔・中层

从地图左侧的阶梯前往塔・上层。

塔・上层



在位置❶调查“大镰の通路”，此时无法通过

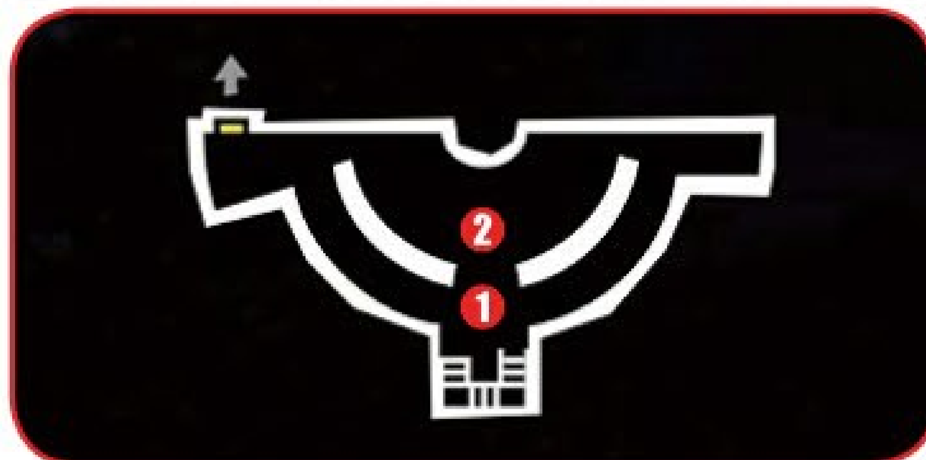
调查门边的鸭志田雕像也依然没有反应，此时要返回中层和下层打败相应的敌人获得关键道具。

在塔・中层找到金色铠甲的守卫——战乱を待つ骑兵，打倒后获得“色欲の右目”。

塔・下层的三个士兵全部是金色铠甲，用心眼找出黄色的那一个，打倒后获得“情欲の左目”。

返回塔・上层再次调查鸭志田雕像后，开启通路。从地图左侧的阶梯前往“塔・奴隶部屋”。

塔・奴隶部屋



调查位置❷处后触发战斗，胜利后从地图右侧的阶梯前往“塔・王の间”

塔・王の间



正门无法进入，从位置❶处的雕像屁股往上跳，进入内部后来到最深处的位置❷

确认宝藏所在地后触发剧情，自动返回出口处。



盗取宝物 最终期限：5/1



塔・王の间

发出预告后再次回到塔・王の间触发剧情，进行BOSS战。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

塔・BOSS战



BOSS没有耐性和和弱点，但是他的回合可以进行两次动作，当HP值下降到一定的程度后，会使用金杯（盲执のトロフィー）进行完全回复，因此优先攻击金杯，使用Persona的物理技能造成的伤害还算可观，打倒金杯后还可以进行一次总攻击。

之后可以派遣队伍中的1人去做偷皇冠的准备，此时场上只剩下三名角色，稳扎稳打吸引BOSS注意力就行。当BOSS派遣出奴隶时，便是为下回合的全体大伤害做准备，此时最好进行全员防御。

当派遣的队员将BOSS的王冠打落后，其陷入低迷状态，此时我方攻击造成的伤害成倍增长，很快就能取得胜利。



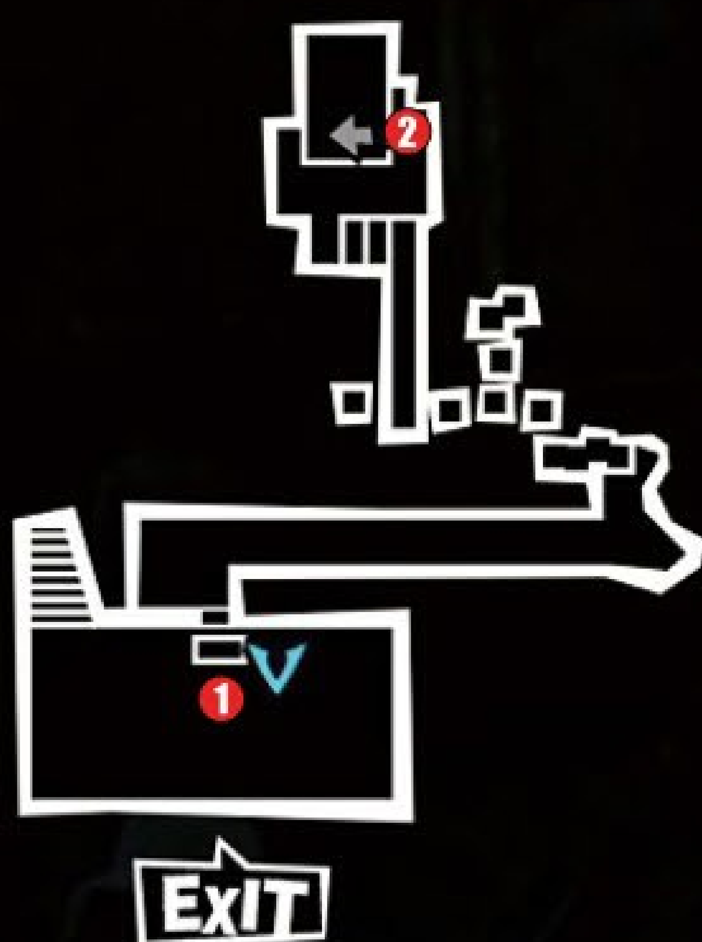
美术馆 マダラメ・パレス

第一次入侵 日期：5/16

美术馆前

在位置❶登上货车后攀过高墙，来到“美术馆前”，

之后从右侧迂回避开警卫后，从位置❷打开的天窗中进入“美术馆・1阶”的特别展示室。



美术馆・1阶



调查特别展示室中的“歪んだ绘画”，在位置❶处触发剧情

在位置❷处调查前台的书架，获得地图“美术馆の见取り图・上”。

前往位置❸处调查巨大的雕像后自动离开迷宫。

第二次入侵 日期：5/18

美术馆・1阶



依然需要从天窗中进入美术馆中，要小心无处不在的红外线传感器，触碰到的话会提升警戒值，可以按L1键的用心眼进行观察，有些允许通过的位置可以按○键进行滑铲或跳跃。

从地图左上角的楼梯前往美术馆・2阶

美术馆・2阶

在位置❶处触发剧情，此时队友都被困在红外线装置内，只有主角一人可以行动

从位置❷的位置向上跳跃，沿着上方通路来到位置❸，跳下后发现一个红外线开关（这里有一个敌人来回巡逻，请优先解决），按下开关后解救杏，和她对话后归队。

继续从位置向上跳跃，绕一



圈来位置❹，调查“倾いた绘画”找到隐藏开关，按下后解救龙司，与其对话后归队（注意在这里会有另外一个比较明显开关，但按下后会出现敌人）。

调查位置❺通风口下方的木箱，跳上去并经过通风口进入警备室。调查桌上的“制御端末”，此时缺少密码无法操作。

从警备室大门出来后偷听两名警卫的对话得知密码为4649，再次回去调查后解救摩尔加纳，与其对话后归队。

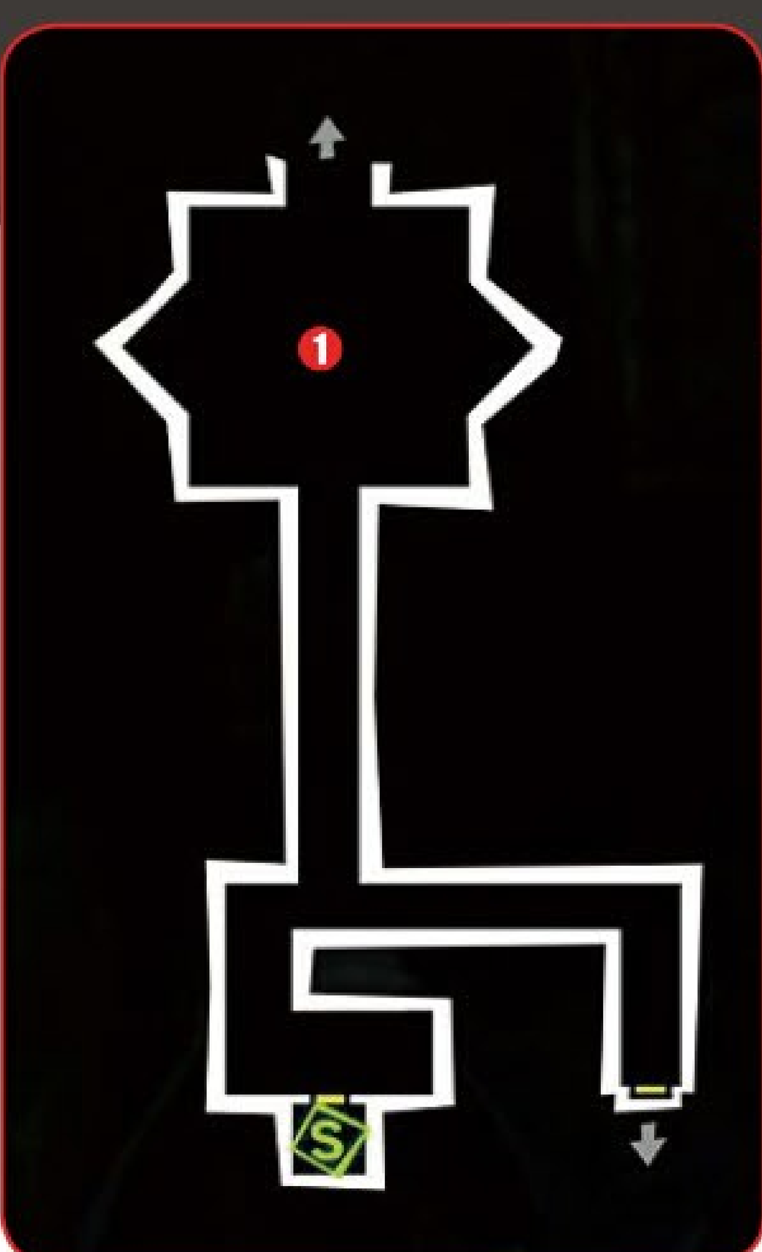
所有队员都归队后，再次调查房间中央的“黄金のツボ”，出现暗影并追上去进行战斗。

敌人	弱点
リージェント	念动、核热

如果没有对应弱点的技能，使用摩尔加纳的招式“ラッキーパンチ”可以比较容易对其形成暴击并倒地，之后与其对话便可入手。

到达位置❻后发现前路无法通行，调查右手边有开孔处的墙壁，可以跳跃来到隔壁房间。

来到位置❼触发剧情，出现放电机关和多名敌人，解决敌人后，调查位置❽处的“倾いた绘画”后出现开关，按下后放电机关消失，从位置❾前往中央庭园。



中央庭园

虽然下方有一个安全屋，不过暂时还不能过去，要先去位置❶触发剧情。

之后跟随摩尔加纳先返回，回到安全屋存档后离开迷宫。





第三次入侵 日期：5/19



中央庭园

强制进入中央庭园，此时杏和摩尔加纳在现实中做准备，迷宫中只有主角和龙司。当现实中的门开启后，我们便可以直接从地图最上方前往“宝物殿・ラウンジ“。

宝物殿・ラウンジ



往前走一段需要与红衣服的警卫进行战斗。

胜利后来到位置❶的监控室中，调查桌上的“制御端末”可以关闭安保系统。出门后触发与杏汇合的剧情，自动返回美术馆・2阶的第2展示室。

美术馆・2阶

从美术馆・2 阶的第 2 展示室按照地图提示前往红色感叹号标记处。中途出现几次剧情对话后，自动来到美术馆・1 阶的特别展示室

美术馆・1阶

在特别展示室中进行一场小BOSS战，对手为苦涩の锻冶师、たわけた山伏×4。这场战斗中喜多川佑介代替摩尔加纳参战，优先打倒弱点为冰结的たわけた山伏，而苦涩の锻冶师没有弱点且伤害较高，请更加留意一些。

胜利后喜多川佑介加入队伍中，全员自动离开迷宫。



确认宝物路线 最终期限：6/2



宝物殿・ラウンジ



从中央庭园的安全屋出来后，从地图最上方来到宝物殿・ラウンジ。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

在位置❶调查调查右侧的书架取得地图“美术馆の见取り图・下”。

接着来到位置❷，这里布满了红外线感应，使用心眼小心通过，

在位置❸调查“巨大な绘画”，之后进入画中并可以在相邻的画之间移动。

从左侧的画出来后可以到达一处高台，中途有一个通风口，进入后来到位置❹所在房间中。

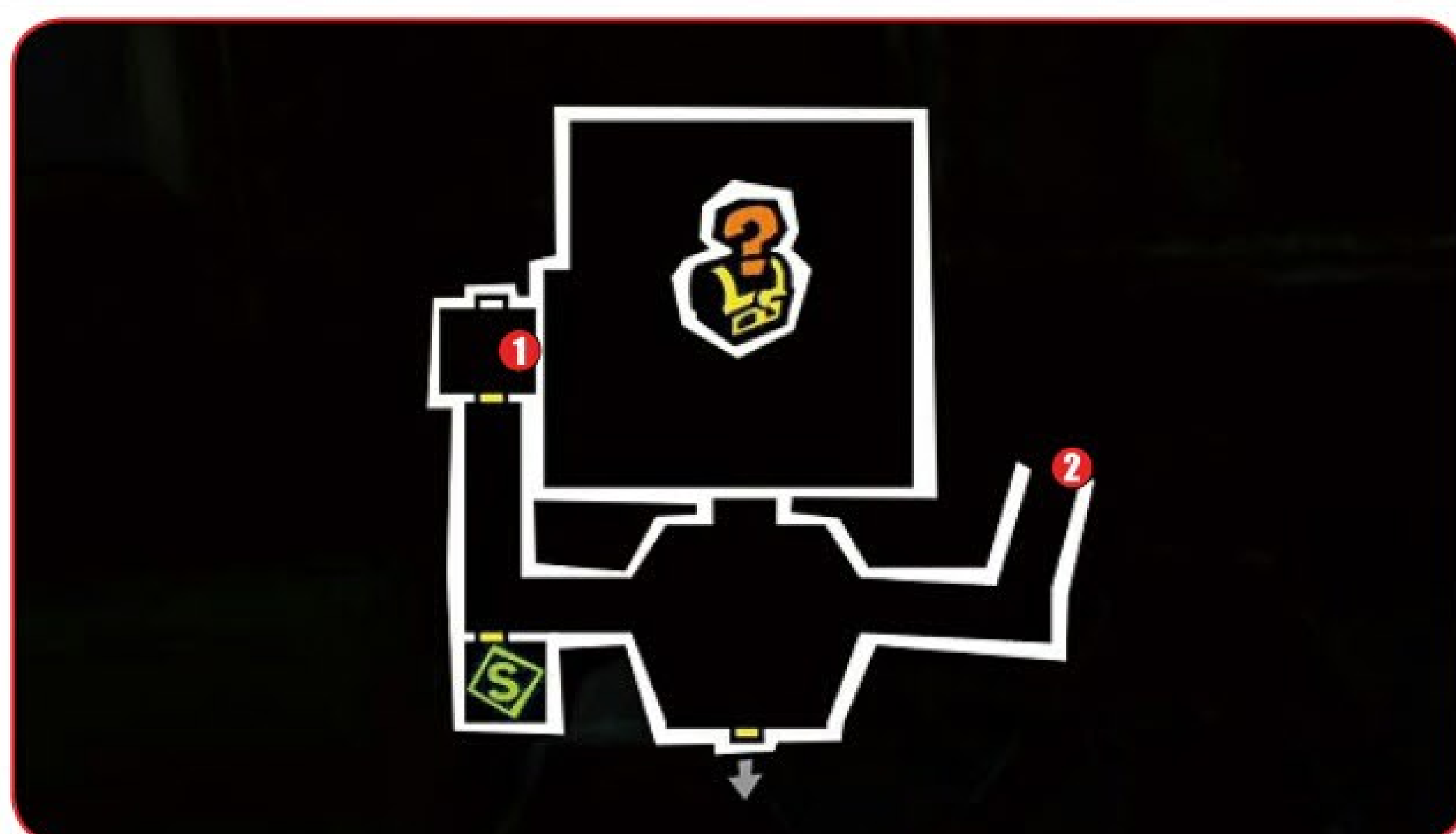
在位置❹与红衣服警卫进行强制战斗（凶事まねく凭代，物理属性完全免疫，祝福和咒怨也无效，请使用其他魔法技能进行攻击）。

胜利后到位置❺的制御室，调查桌上的“制御端末”，提示需要密码。

出门后偷听到警卫情报，之后来到位置❻，调查“巨大な班目像”并选择2121

返回位置❺的制御室，调查“制御端末”。红外线消除，并打开原本无法通过的道路。

最红从位置❼前往宝物殿・ギャラリー



在位置❶调查桌上的电脑，每个选项都选一遍后发生强制战斗，(つけ狙う狼灵 ×3，弱点为电击)。

宝物殿・ギャラリー



来到位置❶调查绘画并进入画中，往右跳跃到第二幅画后进入中央的鸟居，来到第三幅画后往外到迷宫中，调查平台上的开关。

回到第一幅沙漠主题的画后一直往右来到大海主题的画中，注意不要靠近章鱼触手，直接往外回到迷宫中，调查高台上的开关。

之后直接从平台左侧跳下，回到第一幅沙漠画中，往右进入第二幅画中央的鸟居，来到第三幅画后调查岩石部分可以往上进入第四幅画中，来到最右侧后从画中出来即可达到上层，前往“歪んだ迷宫”。



胜利后从位置❷来到地图的左侧，

在位置❸的房间中调查墙上的“レバー”，接着从边上的梯子来到位置❹处触发剧情，返回房间后再次调查“レバー”。

此时已经确保了宝藏路线并可以离开，并注意在期限前发出预告状。

歪んだ迷宫

隐藏迷宫没有地图，迷宫中宝箱中可以得到“魔女のタリスマン”。

来到中央摆放两幅“サユリ”的平台时，调查右侧红衣服的“サユリの绘”后选择“本物だ”，其中一扇门变为金色。

穿过金色门后，出现四张“サユリの绘”，调查第三张有树枝背景的画，选择“本物”，继续穿过金色门来到下一个场景。

这里一共摆放了8张“サユリの绘”，调查最深处紫红色云彩的画并选择“本物だ”。

之后从蓝色门回到之前的平台，此时进入下方的黄色门中。

中途有一个宝箱（红莲のリング）别错过，之后就可以进入宝物殿・メインホール。



盗取宝物 最终期限：6/4



宝物殿・メインホール

来到红色感叹号的位置触发剧情，

之后先到地图左下角的安全屋“メインホール・监视室”进行存档。

宝物殿・メインホール



从安全屋“メインホール上层・监视室”来到位置❶，调查“レバー”后开始进行作战行动。

爬上楼梯来到位置❷与摩尔加纳汇合，之后调查位置❸发现无法开门。

于是再次爬上房间内的梯子，从天花板上方来到位置❹外的窗户，成功逃出。

之后一路向下，进入散发红光的门后来到中庭，进行BOSS战。

美术馆・BOSS战

BOSS会在本体和画伯之间来回变化，其中画伯的状态下又分为左眼、右眼、鼻、口四个部分，分别有不同的吸收属性，尽量使用吸收属性以外的招式分个击破，具体的吸收属性分布如下，供各位参考。由于需要灵活切换魔法，因此主角自己也最好多准备一些Persona来丰富输出环境。

部位	物	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
左眼			吸	吸	吸	吸				
右眼			吸	吸	吸	吸				
鼻							吸	吸	吸	吸
口	吸	吸								

●第一回变身

优先将口的部分打倒后，就可以使用全体范围的物理技能进行攻击了。打倒四体后本体出现，会使用全体伤害的技能。

●第二回变身

受到一定伤害后本体消失，再次召唤画伯，并增加了新的招式。

其中“美しき日本画の世界”会给予我方一人全属性弱点异常状态，具体表现为全身被涂黑，多进行防御以免被抓到弱点。

进行第二回变身后四个部分会互相复活对方，因此战术上稍作变化，尽量控制四体都残血，此时打倒口后立刻用全体物理攻击一次带走。

本体再次出现，但招式没有变化。

●第三回变身

本体HP下降到一定程度后第三次召唤画伯，这次四体的HP值明显变少，依然按照第二回变身时的策略进行攻击。

全部打倒后本体再次出现。

第四回变身

本体HP继续降到一定程度后第四次召唤画伯，此时可以派遣1人伺机偷袭。

成功后敌方变成全属性弱点，很快全灭。本体出现后也没有什么太大的作为，轻松解决。

银行 カネシロ・パレス



第一次入侵 日期：6/20



金城银行・入口

直接从正门进入银行迷宫内。

银行・正面ホール1阶



只能前往位置❶所在的“应接室”，调查桌上的“札束の山”，发生连续两场的强制战斗，敌人都为游侠の狱卒×2（无弱点，物理属性耐性）。

胜利后触发逃跑的剧情，新岛真觉醒Persona能力，再次进行强制战斗，胜利后自动离开迷宫。

敌人	弱点
激水に游ぶ怪童	核热
游侠の狱卒	—

新岛真的魔法属性为核热，可以尽量让她进行输出。



确认宝物路线 最终期限：7/6



金城银行・入口

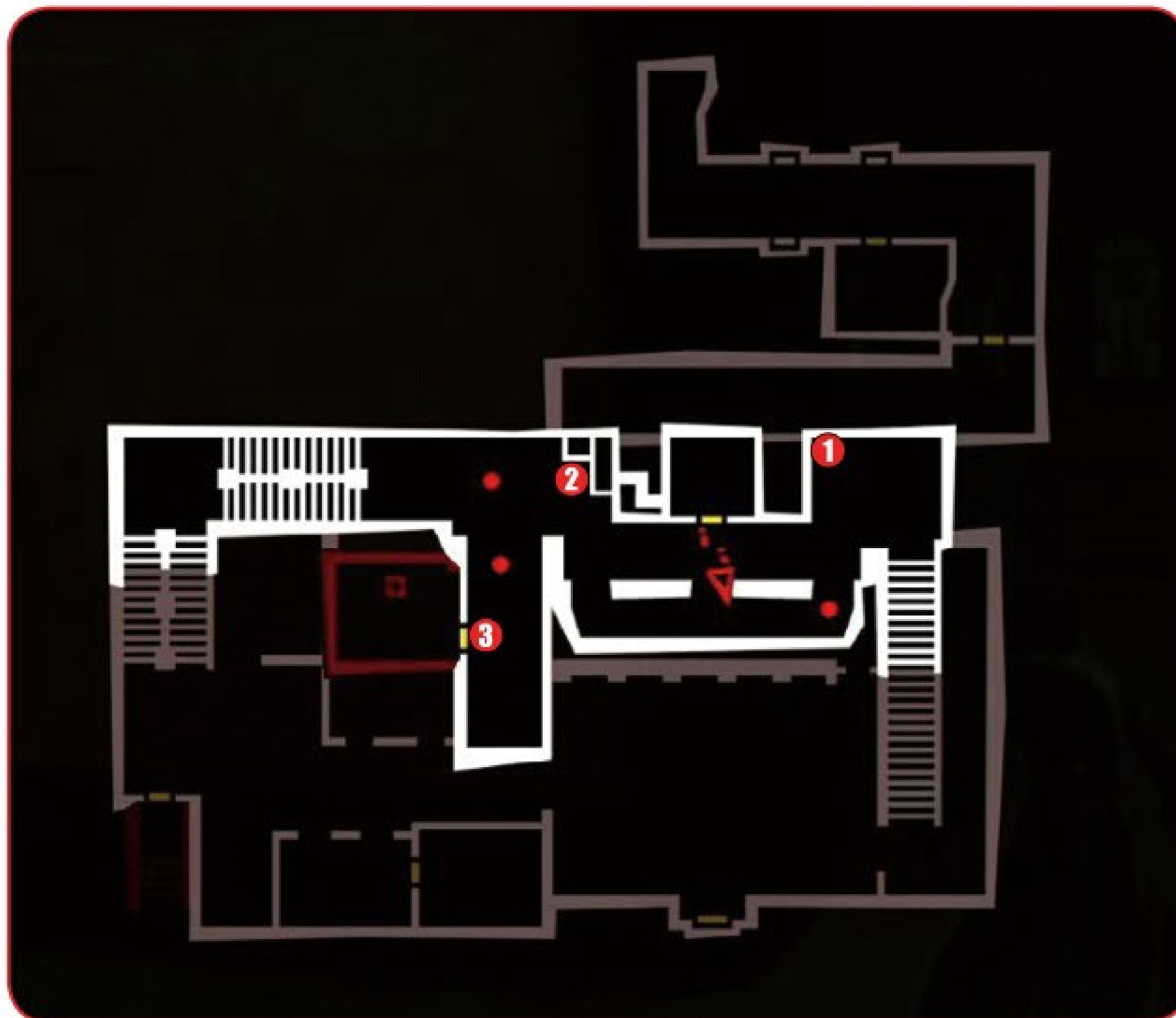
前往正面入口发现无法进入，之后调查地图右侧的“豚の铜像”，开启隐藏通道。

银行・正面ホール1阶



从位置❶处前往“银行・正面ホール2阶”

银行・正面ホール2阶



位置❶处墙上的开关可以打开捷径

接着从位置❷处爬上柜子后，从通风口进入监视室，有一场强制战斗（破产を知るウマ男×4，弱点为祝福），胜利后获得“银行用カードキー”和“银行内の设计图”。

调查监视室正门的刷卡器后可以开门，接着在位置❸处调查“カードリーダー”，进入后从小铁窗处乘坐电梯往下，前往“行员用通路”。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

银行・行員用通路





电梯到达下层后，从通风管来到位置❶跳下。

这个地图中遍布着监视摄像头，尽量使用 L1 开心眼避开照射范围。

位置❷、位置❸、位置❹都有电源箱，依次调查后可以破坏各处的监视摄像机。

从位置❺上楼梯后右拐来到上面一层，先前往位置❻打开捷径，以便于快速返回安全屋，另外在位置❼处也可以打开通向一楼的捷径。

接着从位置❽跳下，直走后左拐可以绕到位置❾的房间，登上房间内的柜子并从通风口进入隔壁房间，破坏里面的两个电源箱。接着调查房间内的“カードリーダー”，直接开门出去。

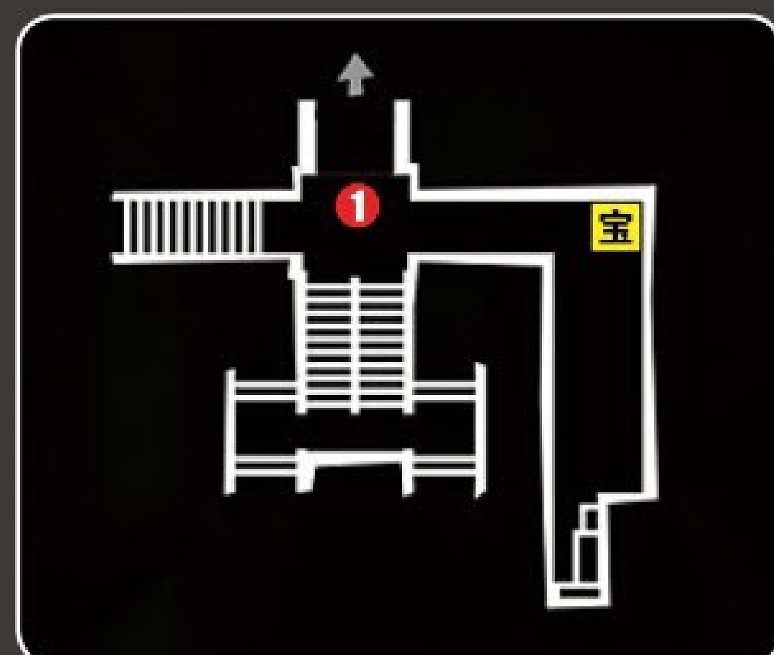
在位置❿调查“カードリーダー”后开门，往前走偷听两名金色守卫对话。在之后对话的最后一项中选择“一気に行く”，自动来到银行・正面ホール2阶的监视室门口。



银行・正面ホール2阶

进入监视室内调查“通信机”，之后触发战斗（旋风まとう恶汉，弱点：电击），胜利后获得“起动キー・右”，选择“一気に行く”，自动回到银行・行员用通路的守卫室前。

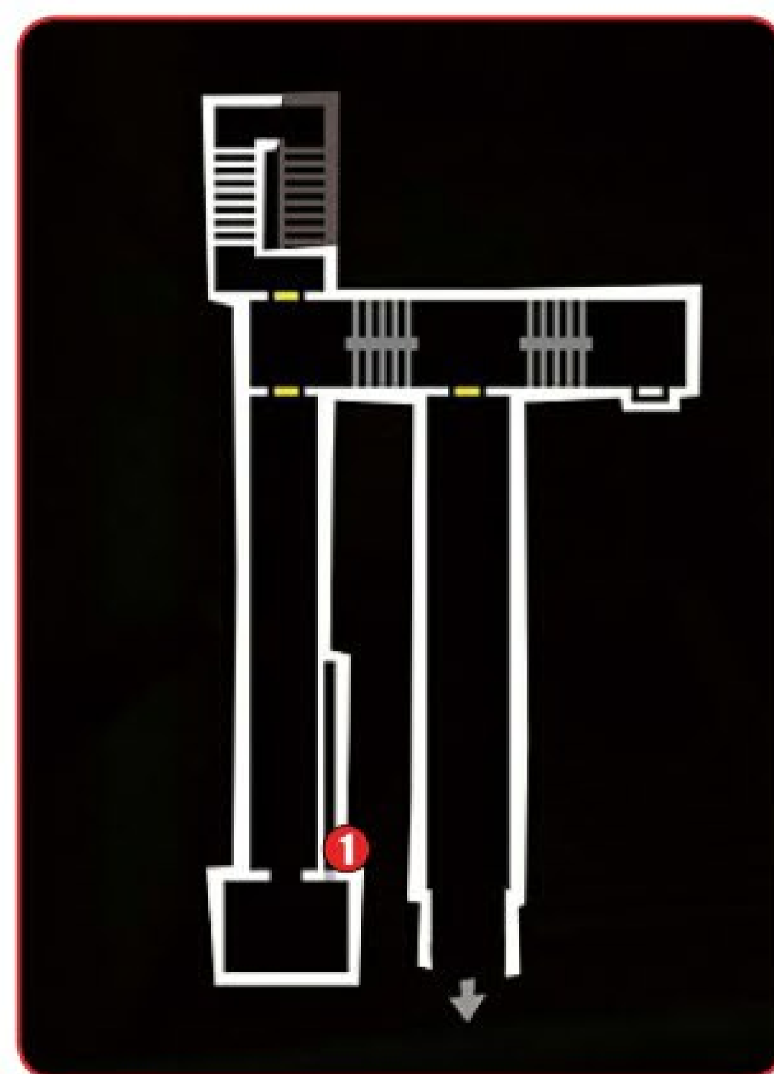
银行・行员用通路



进入守卫室后触发战斗（激水に游ぶ怪童，弱点：核热），胜利后获得“起动キー・左”和“银行地下の设计图”。

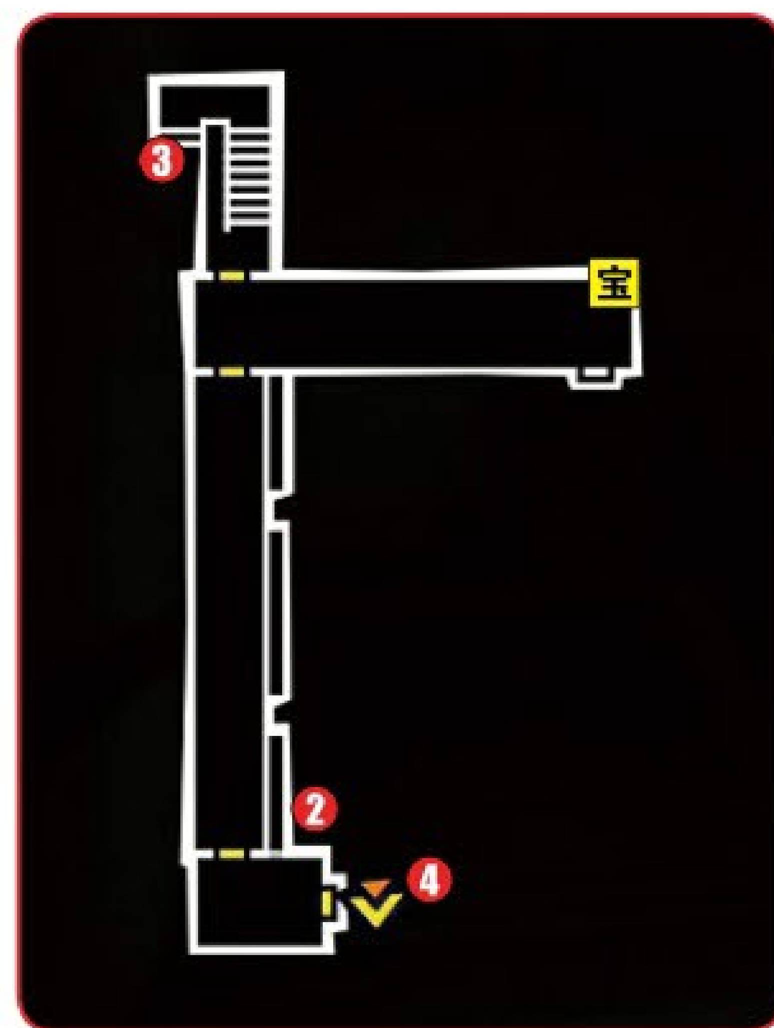
在位置❶处调查“巨大な障壁”后前往“ロンダリング・オフィス”。

ロンダリング・オフィス

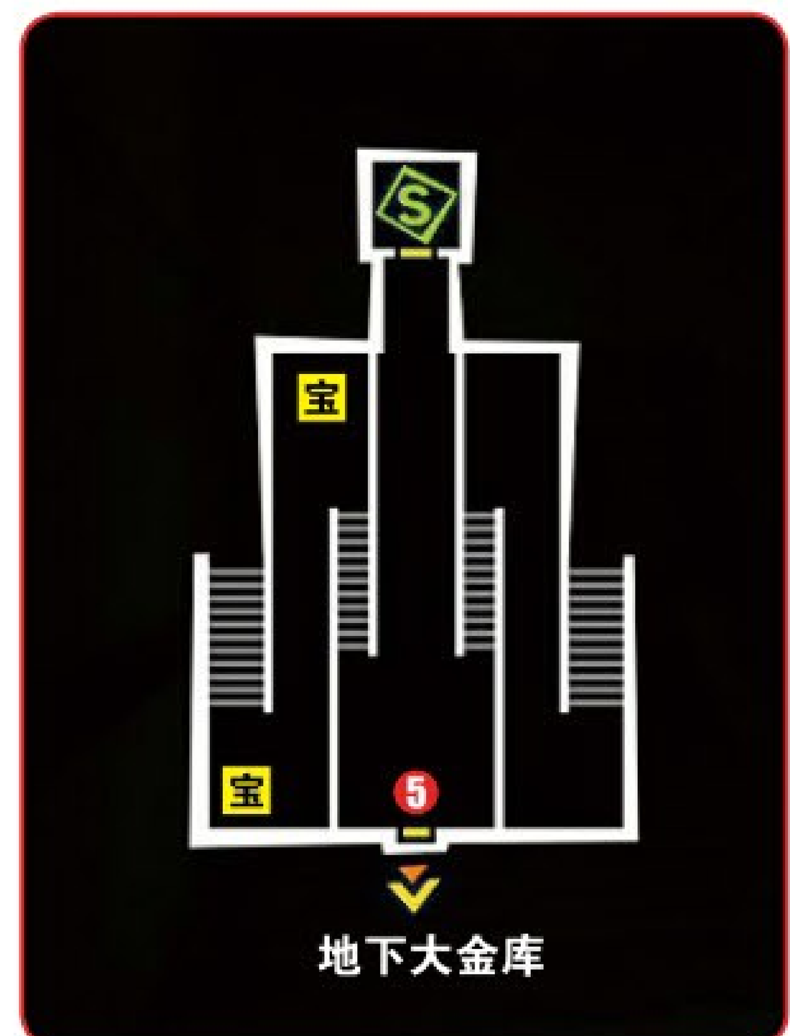


在地图左侧的通道中，有按一定频率工作的监视摄像机，按 L1 用心眼观察，在摄像机不工作的瞬间利用快速移动前进。

在位置❶处进入通风道后并跳到下层。



从位置❷的通风道进入房间中，这里通道中也有按一定频率工作的监视摄像机，用心眼观察，在摄像机不工作的瞬间利用快速移动前进。



在位置❸处可以打开通往上层的捷径。之后从位置❹乘坐电梯前往下层。

建议从地图左侧的楼梯下楼，这样可以顺手把两个宝箱都拿了。

下楼来到位置❺进行战斗：

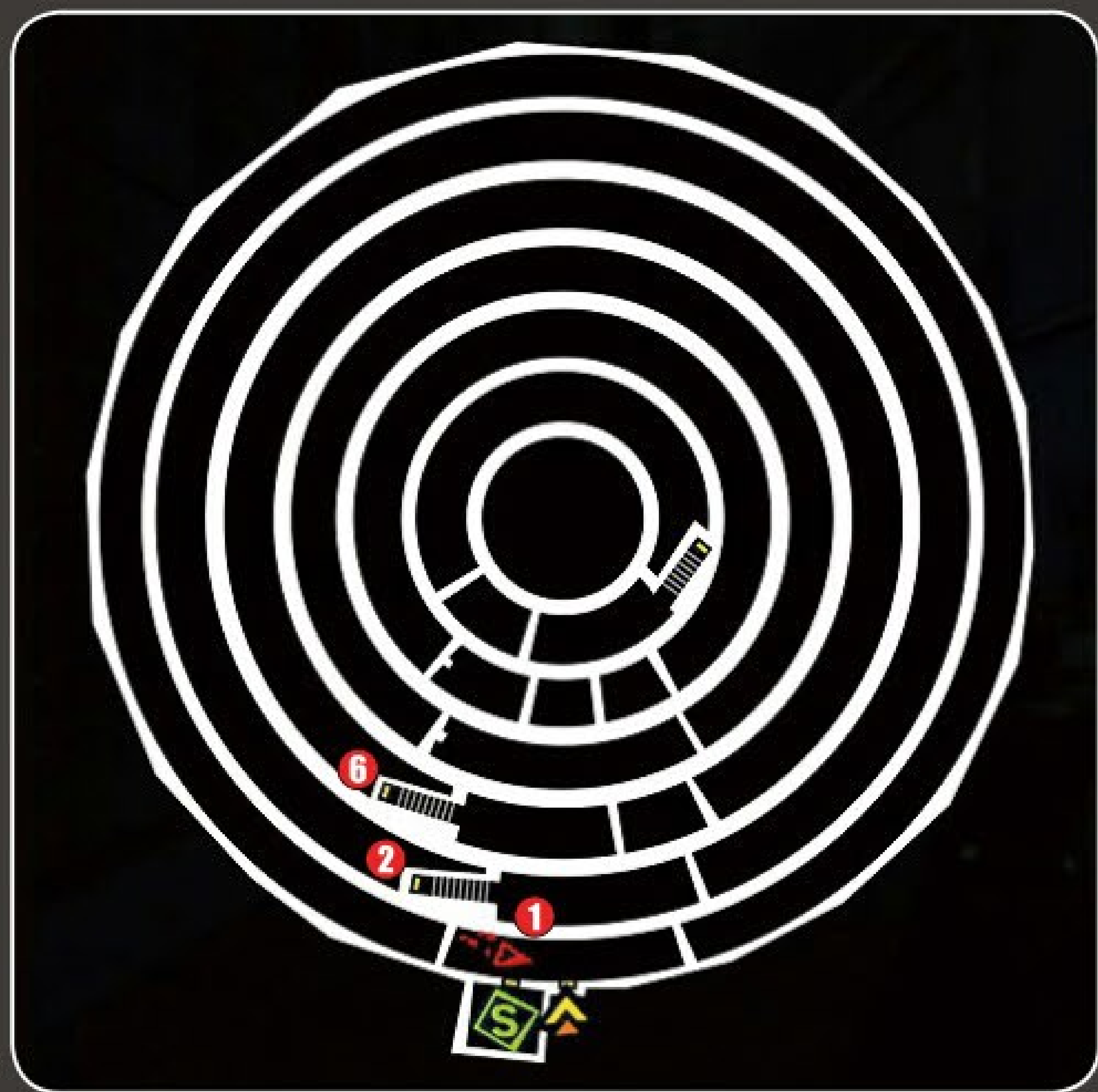
敌人	弱点
南で武者杀しの战鬼	念动
激水に游ぶ怪童	核热
旋风まとう恶汉	电击
带上新岛真和坂本龙司，玩家则可以自己合成一个带念动魔法的Persona，即可轻松解决这场战斗。	

胜利后可以先前往地图最上方的安全屋存档，之后从中央下方的电梯前往“地下大金库”。

地下大金库

进门后左侧就有一个安全屋“地下大金库・空き部屋”。

接着在位置❶处的密码装置中输入 0102，从左侧楼梯❷前往“第1フロア”





在这张地图中要小心监视摄像机。

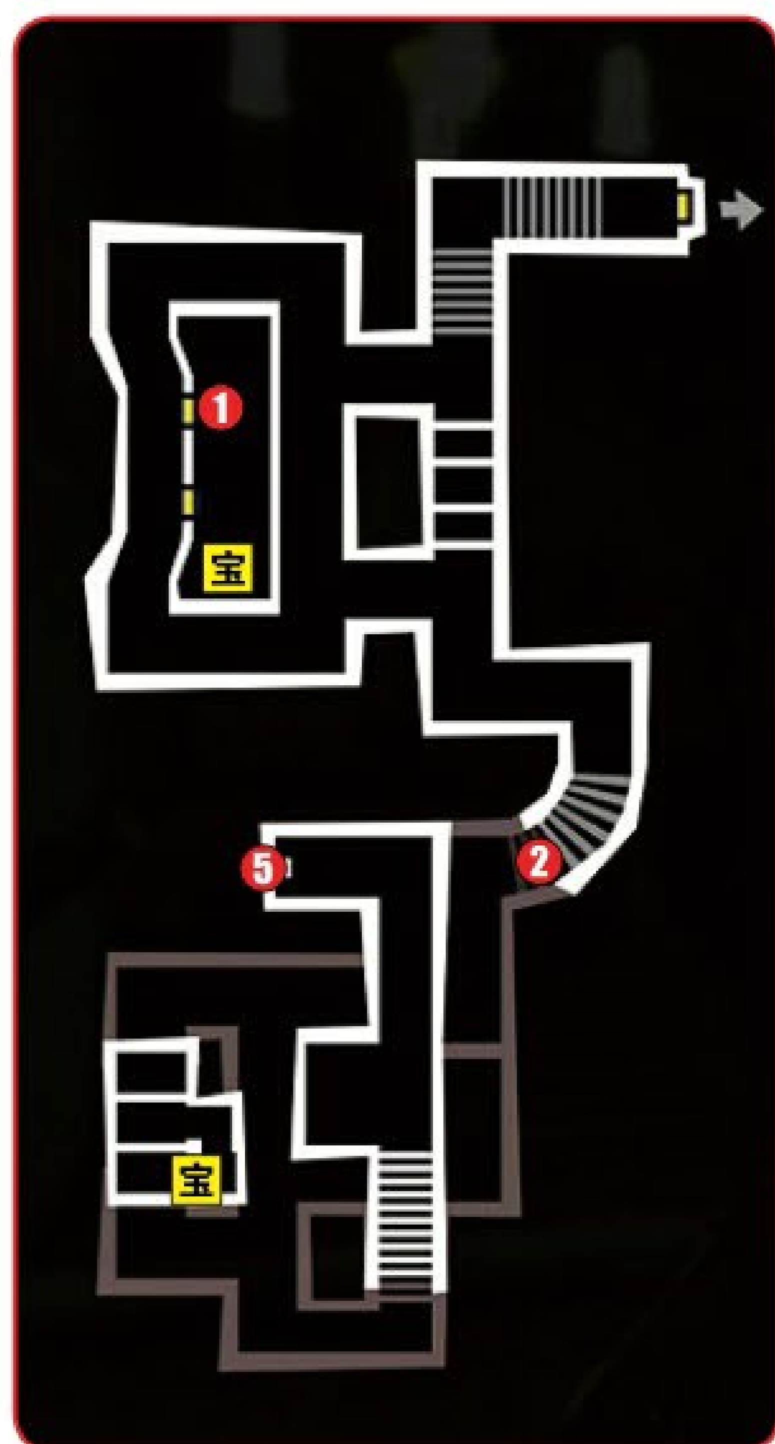
从位置❶向上攀登，从左边的通风管道来到下个房间。

从位置❷的通风管道出来后抵达位置❸，调查“豚の铜像”后获得“破り取られたページ”。

从位置❹上楼来到位置❺，调查“豚の铜像”后获得“破り取られたページ”。

最后到位置❻处的密码装置输入 2391，接着选择“一气に行く”回到地下大金库。

地下大金库・第1フロア



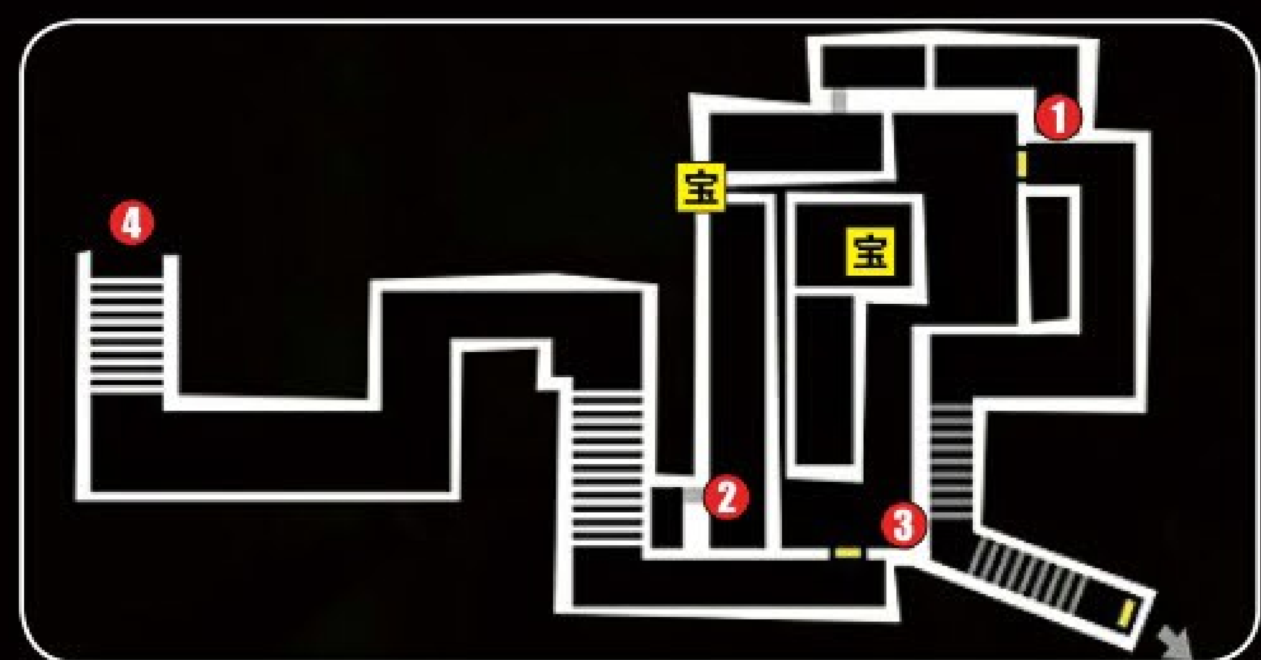
在位置❶调查“豚の铜像”后获得“破り取られたページ”。

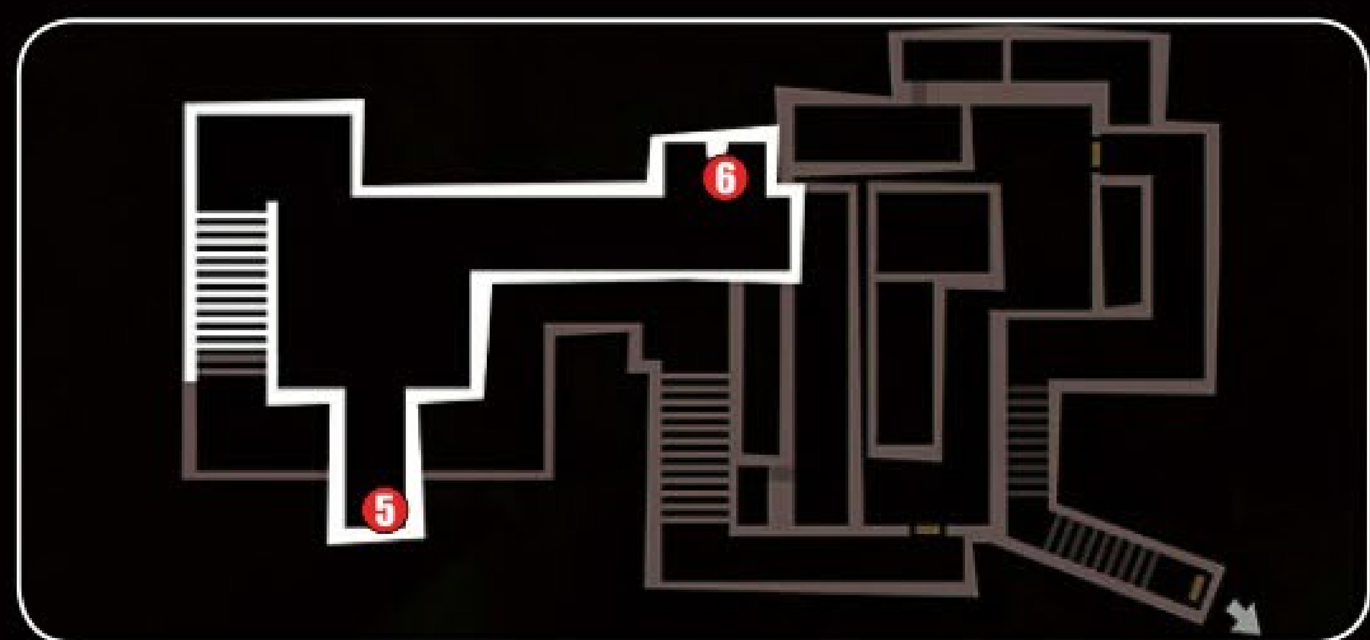
从位置❷下楼来到位置❸处调查“豚の铜像”后获得“破り取られたページ”

从位置❹上楼后来到位置❺，在密码装置中输入 0931，在之后的对话中选择“一气に行く”，直接回到“地下大金库”。从左 2 阶梯❻前往“第 2 フロア”。

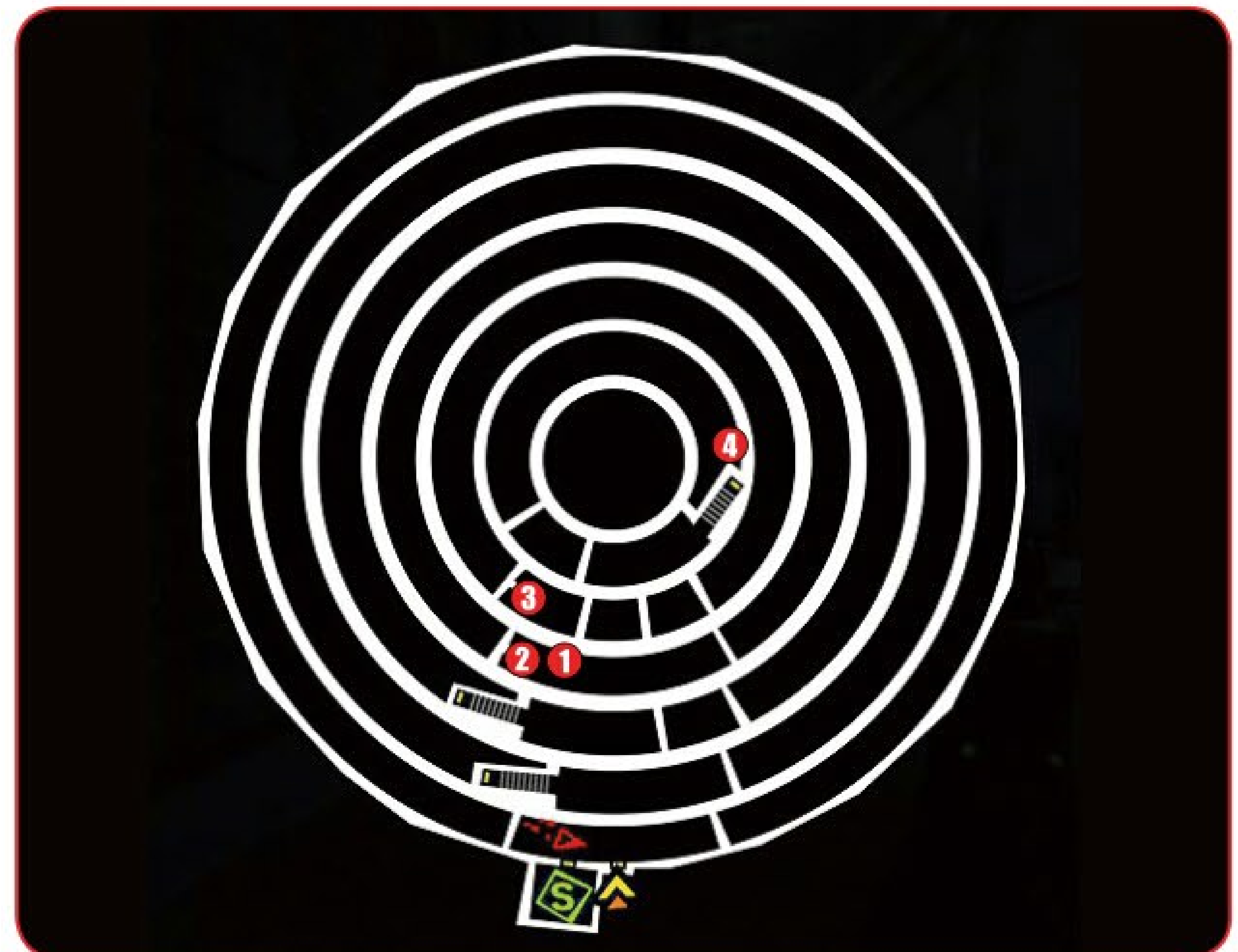


地下大金库・第2フロア





银行・地下大金库



在位置❶处与金色制服的警卫战斗

胜利后调查位置❷的开关选择“右のスイッチを押す”→“スイッチを押す”。

接着调查位置❸的开关选择“スイッチを押す”。

最后返回位置❷，再次选择“スイッチを押す”，之后就可以从右侧的阶梯❹前往“第 3 フロア”。

地下大金库・第3フロア

在位置❶处调查“豚の铜像”获得“破り取られたページ”。

在位置❷处调查“豚の铜像”获得“破り取られたページ”顺手破坏房间内的供电箱，可以在位置❸处打开捷径。

接着来到位置❹，L1 心眼可以看到可供攀登的地方，来到货架后绕到位置❺，进入通风口中，出来后位置❻可以打开捷径。

转身在位置❼的密码装置中输入 1841，之后选择“一气に行く”自动返回“地下大金库”。

银行・地下大金库

来到圆环地图最中央的房间中，乘坐电梯潜入确认宝物后就可以返回，并于 7 月 8 日之前发出预告状。



盗取宝物 最终期限：7/8



银行・BOSS战

从安全屋“地下大金库・空き部屋”出来后，前往环形迷宫的中央进行BOSS战，BOSS会在两个状态间切换。

●人形状态（ネシロ・バエル・ジュンヤ）



攻击手段为咒怨属性的全体攻击和单人攻击、主人公的初始P带有咒怨属性耐性，是不错的应对手段。另外还会使用造成恐怖效果的技能，可以在队伍中加入具备消除负面效果技能的新岛真。BOSS没有明显的弱点，稳扎稳打平推即可，濒死时我方会发动总攻击，之后BOSS会召唤“铁猪形态（ブタトロン）”。

●铁猪形态（ブタトロン）

和人形状态不同，攻击均为物理属性伤害，HP下降一定程度后，使用“超V.I.P.フォーム”



变成铁球，之后如果左上角提示“回转速度が上升”，那么接下来会使用物理属性的全体大伤害“大怪球マーチ”，建议全员提前进行防御。

使用一次“大怪球マーチ”后变回猪的状态，当HP再次下降一定程度后，第二次使用“超V.I.P.フォーム”，此时可以直接攻击铁球上人形本体，集中火力在“大怪球マーチ”发动前将其打落，就能使其立刻变回猪的形态，

当HP再次下降一定程度后，第三次使用“超V.I.P.フォーム”，此时游戏提示可以扔出一下价值比较高的道具来阻止“大怪球マーチ”发动。当然如果有信心一口气解决敌人的话，不必浪费道具。

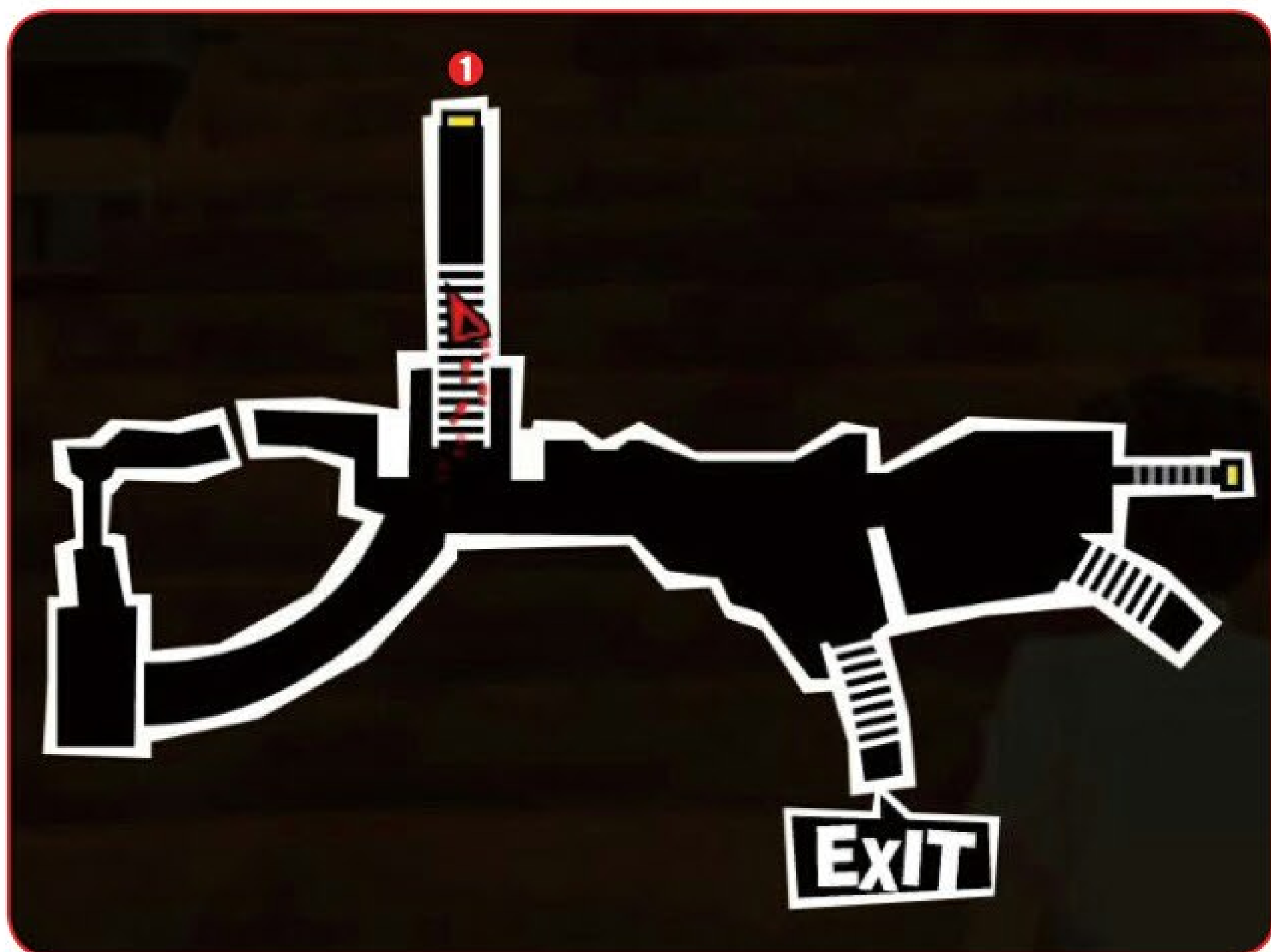
金字塔 フタバ・パレス



第一次入侵 日期：7/25



ピラミッド・入口



从位置❶的正面入口进入迷宫中

ピラミッド・大回廊

一路笔直向前来到地图最深处，与暗影双叶对话后自动离开迷宫。



确认宝物路线 最终期限：8/18



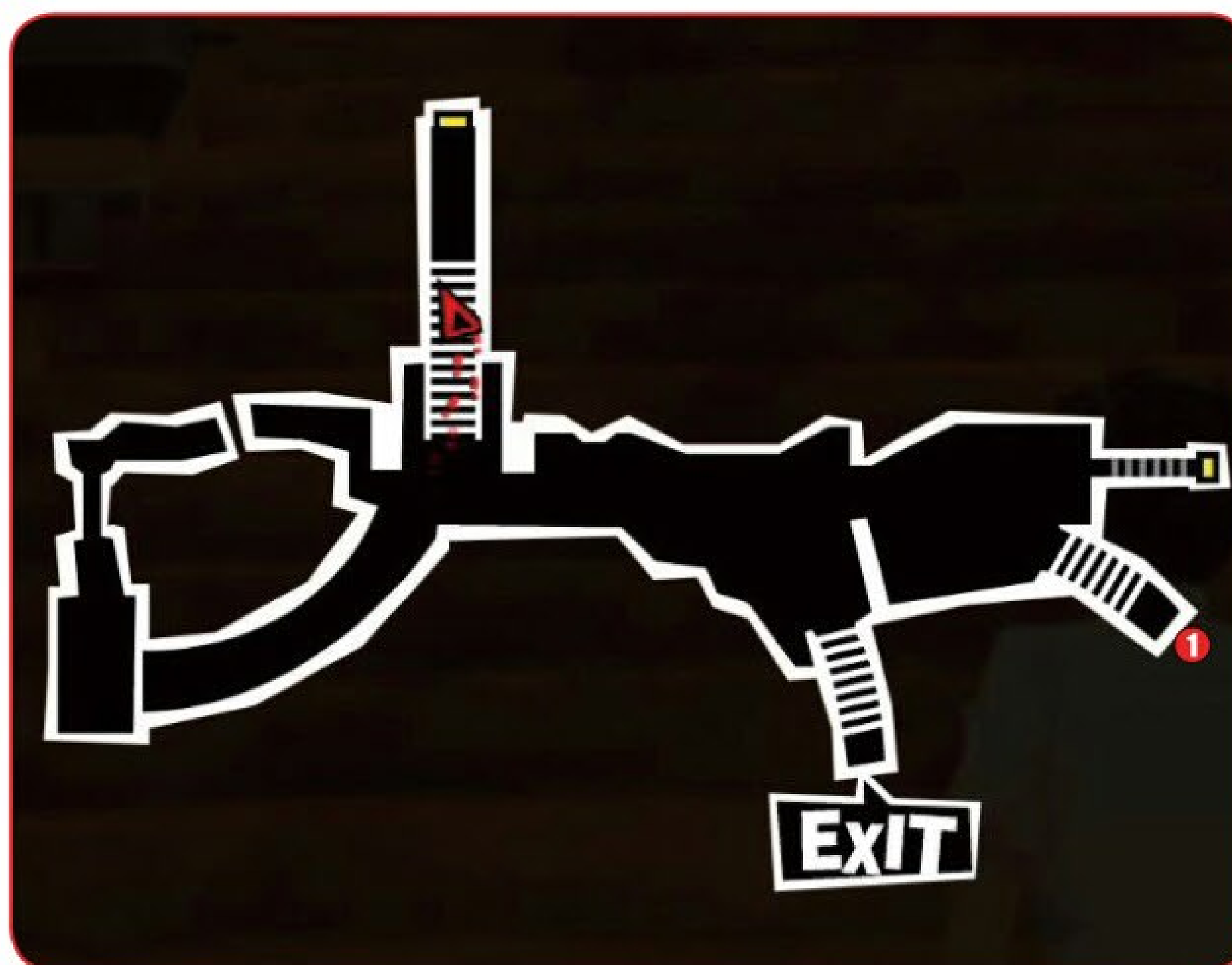
ピラミッド・入口

和之前一样，从正门进入“ピラミッド・大回廊”。

ピラミッド・大回廊

笔直来到封印的大门前，调查“封印されてた大扉”，
接着返回迷宫入口处，触发与暗影双叶的对话剧情，
最后离开迷宫返回“ピラミッド・入口”

ピラミッド・入口



往地图右下角来到位置❶的高台上调查，选择“向かう”后前往“砂漠の街”。

砂漠の街



在位置❶触发剧情，追赶逃跑的盗贼（建议提前把街上的暗影都清理干净，以免形成干扰）

追赶几次过后，盗贼会绕着位置❷的建筑转圈，此时不要追赶而是直接反方向堵住其去路，将他逼到位置❶中触发战斗，胜利后获得“盗まれたパピルス”。

敌人	弱点
荒ぶる鸟神	铳
非常简单的一场战斗，不断拿枪点射后发动总攻击即可。但队伍中最好不要有疾风弱点的角色，以免被敌人打出倒地状态。	

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

ピラミッド・大回廊

返回“ピラミッド・大回廊”与暗影双叶对话，获得“ピラミッドの见取图”后自动来到“ピラミッド・地下空洞”。

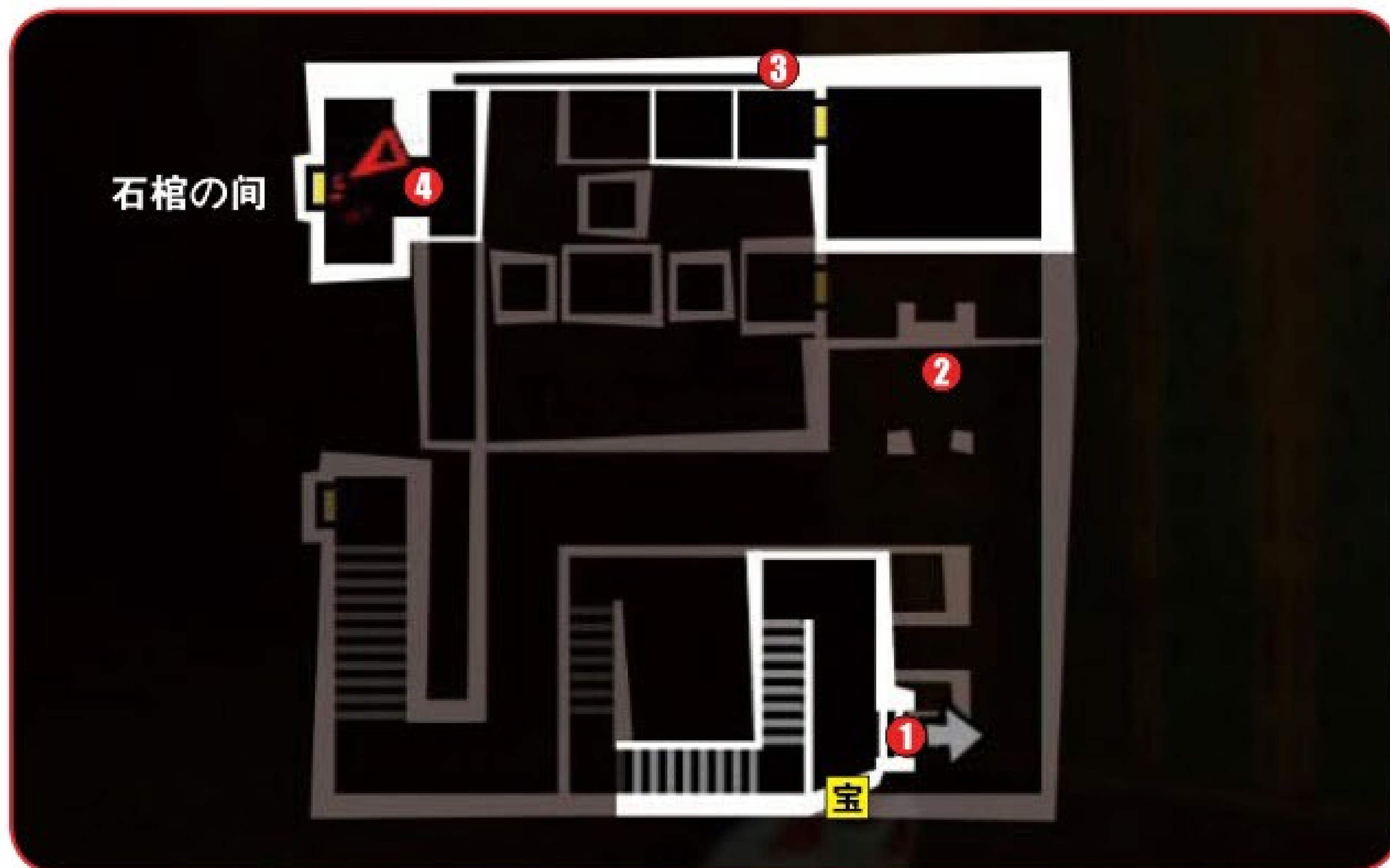


ピラミッド・地下空洞



利用遍布四周的木乃伊棺材不断向上攀登，来到最上层的位置❶后，可以前往“ピラミッド・地下通路”。

ピラミッド・地下通路



位置❶可以打开通往迷宫外的捷径。

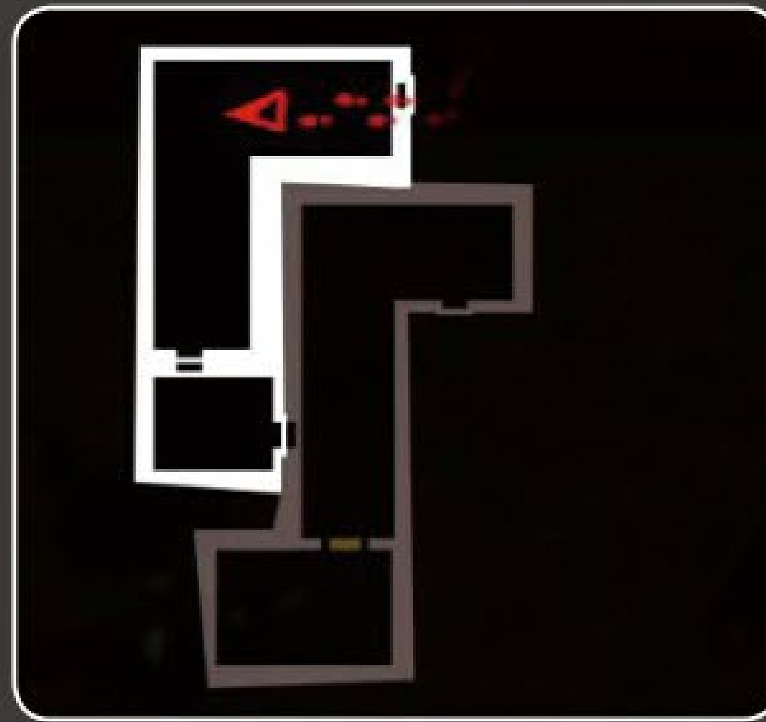
接着前往位置❷处进行战斗：

敌人	弱点
石棺に眠る王侯	疾风
敌人的弱点是疾风，围绕着拥有疾风魔法的摩尔加纳为主要输出点，另外BOSS会召唤冰结属性弱点的“回廊にうねるヘビ女”，最好让佑介也加入到队伍中。战斗中途BOSS会使用魔法将我方一员变为老鼠，老鼠化后无法进行任何操作。	

胜利后通过前方的的木乃伊棺材来到上层，在位置❸开心眼观察后，发现可以攀上墙壁，在上层的尽头调查“石のスイッチ”。之后直接从左侧跳下，调查位置❹的大门后进入“石棺の间”。

ピラミッド・石棺の间





首先在位置❶调查“谜の石像”后获得“奈落の宝玉”，

接着从位置❷通过木乃伊棺材攀至上层，在位置❸，调查“谜の石像”后获得“奈落の宝玉”。

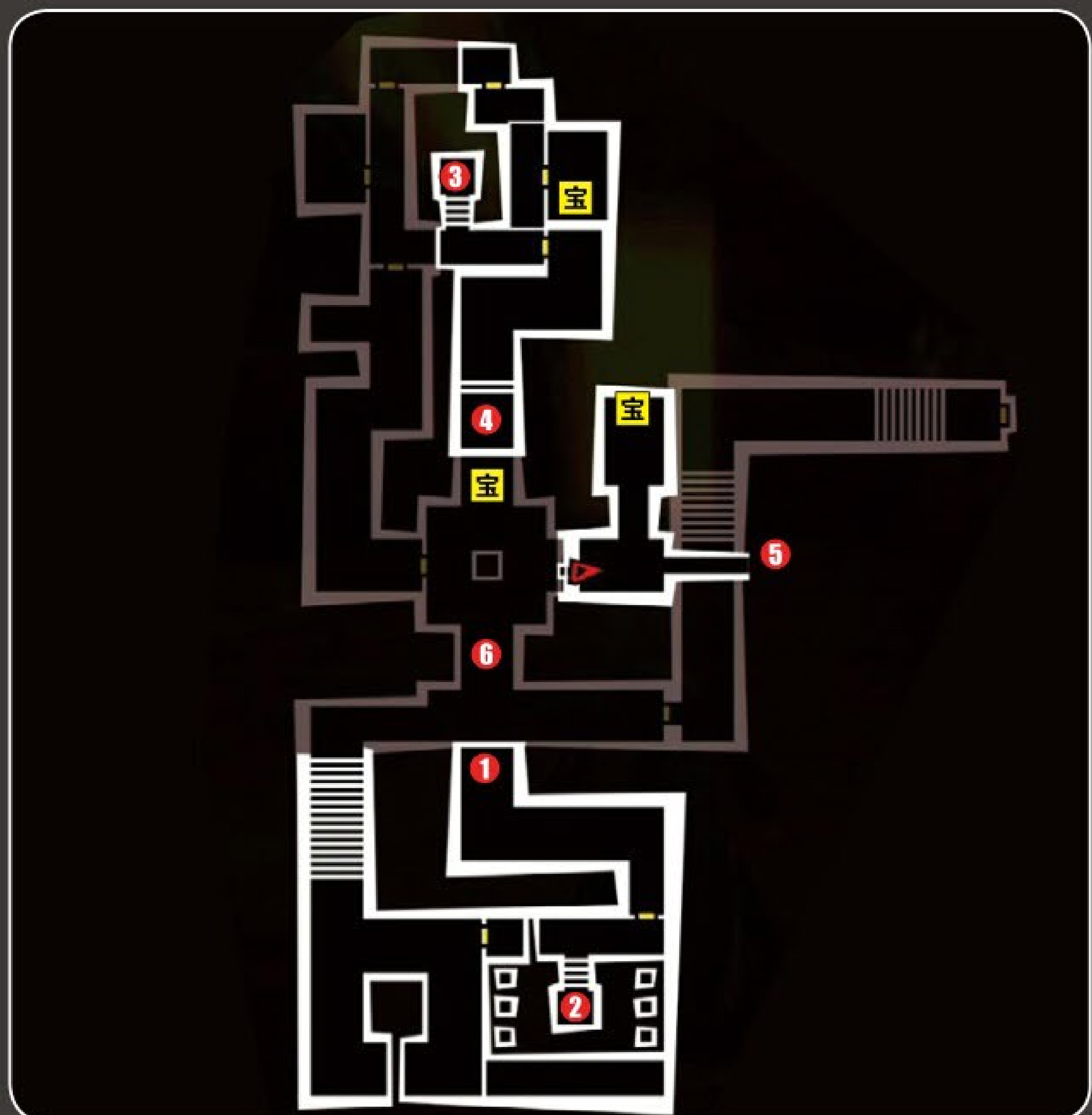
从位置❹回到“ピラミッド・大回廊”

ピラミッド・大回廊

来到大回廊后，可以在角落里找到两个“石の台座”，调查后将刚刚获得的“奈落の宝玉”放入其中，前方大门开启。

之后一路向前，在右手边可以找到安全屋“大回廊・下段・小部屋”，接着从左侧门中前往“拒绝の间”。

ピラミッド・拒绝の间



前进一段后发现暗影双叶，但暂时无法跟随她进入目的地。

此时先到位置❶调查“石のスイッチ”

接着到位置❷调查，获得“拒绝の宝玉”后原路返回位置❻所在房间。

前往位置❸调查石像并放上“拒绝の宝玉”，

在位置❹的调查“石のスイッチ”，直接跳下后从左侧的木乃伊棺材堆跃至上层。从位置❺返回“大回廊”。

ピラミッド・大回廊

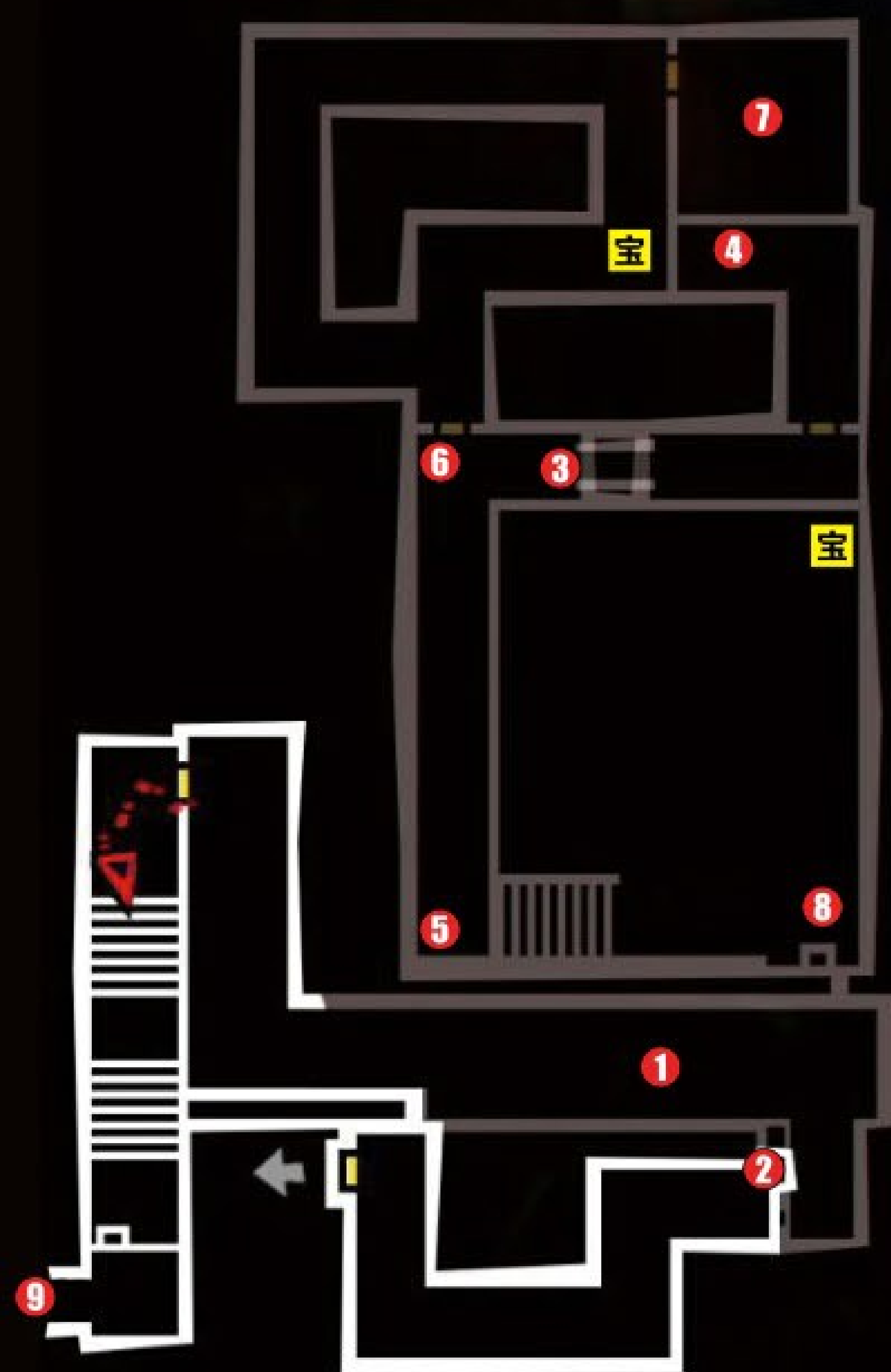


调查中央的“反射板”，将出现的壁画调整至如下图所示的位置。

之后就可以继续沿着大回廊直线前进了。

笔直往前，左侧为安全屋“大回廊・中段・小部屋”，右侧则可以进入“ピラミッド・自责の间。

ピラミッド・自责の间



来到位置❶触发剧情后，这里的道路被挡住了。

从位置❷进入墙壁上的石洞，来到隔壁房间中。

调查位置❸的木板选择“蹴り倒す”，之后可继续前进。

在位置❹调查石板后得到“B01010”的提示。

返回位置❸的房间后发现其中一侧的5个石棺亮起，以青色石棺为起点的话，将从左至右的5个石棺调整为“灭灯/点灯/灭灯/点灯/灭灯”的状态。

之后在位置❺调查石碑开关“石のスイッチ”开启位置❻的门。

然后来到位置❼调查石板，得到“R01100”和“B10011”的提示。

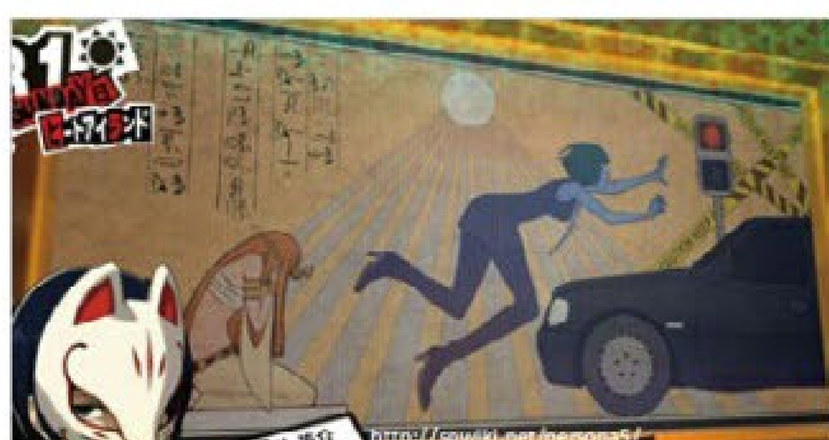
返回位置❸的房间后，以红色石棺为起点的一侧，从右至左分别调整为“红棺/灭灯/点灯/点灯/灭灯/灭灯”

以青色石棺为起点的一侧，从左至右分别调整为“青棺/点灯/灭灯/灭灯/点灯/点灯”的状态。

在位置❺调查“石のスイッチ”后，巨大的石头球停止。

最后从位置❽的木乃伊棺材跳跃至上层，踩着石球从位置❾返回“大回廊”。

ピラミッド・大回廊



回到大回廊后调查中央的“反射板”，并将壁画调整为下图所示。

前方道路开放便可继续前进，右侧为安全屋“大回廊・上段・小部屋”，左侧可前往“ピラミッド・庇护の间”。

ピラミッド・庇护の间





在庇护の间（下段）地图中的位置❶处，穿过墙角的石洞，来到位置❷调查“石のスイッチ”，房间外原本被陷阱阻拦的宝箱可以拿了。

接着在庇护の间（上段）地图中的位置❸处调查“石のスイッチ”。

前往庇护の间（下段）地图中的位置❹，穿过墙角的石洞。

在位置❺调查金色的木乃伊棺材，出现隐藏开关“石のスイッチ”，按下后另一个房间出现隐藏开关。

在位置❻处调查刚刚出现的隐藏开关，按下后打开隐藏房间，在里面调查石像可以获得“庇护の宝玉”。

从位置❼处跳跃至庇护の间（上段），来到位置❽调查“石の台座”，放上“庇护の宝玉”后出现光之路。

直接跳下后便可前往对侧，顺便去一趟安全屋“庇护の间・小部屋”。

最后在位置❾发生战斗：

敌人	弱点
石棺に眠る王侯	疾风
回廊にうねるヘビ女	冰结
洞穴のヘビ男	疾风

和之前的战斗差不多，让摩尔加纳和佑介参战，敌人依然会使用让我方一员变成老鼠的魔法。

胜利后在位置❿处通过木乃伊棺材来到上层，调查石像后获得“庇护の宝玉”，

接着从位置⓫处的棺材往上走，通过光之路来到位置⓬调查“石の台座”，将刚刚得到的“庇护の宝玉”放上，出现新的光路。

最后前往位置⓭，沿着光束的方向走，穿过金色门后回到“大回廊”。

ピラミッド・大回廊

回到大回廊后调查中央的“反射板”，并将壁画调整为下图所示。之后前方道路开放，此时便可以前往最终目的地了。

调查最后一道大门，与暗影双叶对话后离开迷宫。



 盗取宝物 最终期限：8/19 

和以往不同，这一次在发出预告状的当天就会进入迷宫中，要提前做好准备。

ピラミッド・大回廊

从安全屋“大回廊·上段·小部屋”出来，进入开启的最终大门后，调查“光る台座”并前往“虚の间”。

ピラミッド・虚の间

来到左侧最上层后进行BOSS战。



ピラミッド・BOSS战

这场战斗分为两个阶段。BOSS的攻击招式基本为物理属性，若是能提前合成出带有物理反射的Persona会轻松很多。另外BOSS会频繁使用造成我方绝望效果的技能“战栗の绝叫”，且中招概率不低，比较棘手。因此可以带上新岛真进行异常状态回复，另外摩尔加纳的全员HP回复和死亡复活也非常实用。

●第一阶段

第一阶段BOSS持续滞空，因此近战攻击是完全无效的，而铳攻击和魔法攻击的伤害也几乎可以忽略不计。在保证安全的状态下周旋几个回合，当她消失后会使用给予我方全体大伤害的“狮子女の猛击”，提前进行防御。

使用一次“狮子女の猛击”后，便会进入佐仓双叶觉醒Persona能力的剧情。

●第二阶段

剧情过后战斗进入第二阶段，此时双叶会作为辅助型角色参与战斗，我方全员HP和SP全回复。

这一阶段中双叶会送来一座巨弩，可以选择派遣一名队员进行操作，2~3回合后即可发射，给予BOSS一次较大物理伤害并让其从空中落下，此时可以进行一次总攻击。此后用○键的普通攻击就能带来颇为可观的伤害了。

BOSS再次飞起后，我方也可以继续重复巨弩射击的操作。只要尽量避免被长时间陷入绝望状态，基本没有什么难度。BOSS濒死时落地，由主角一枪毙命。

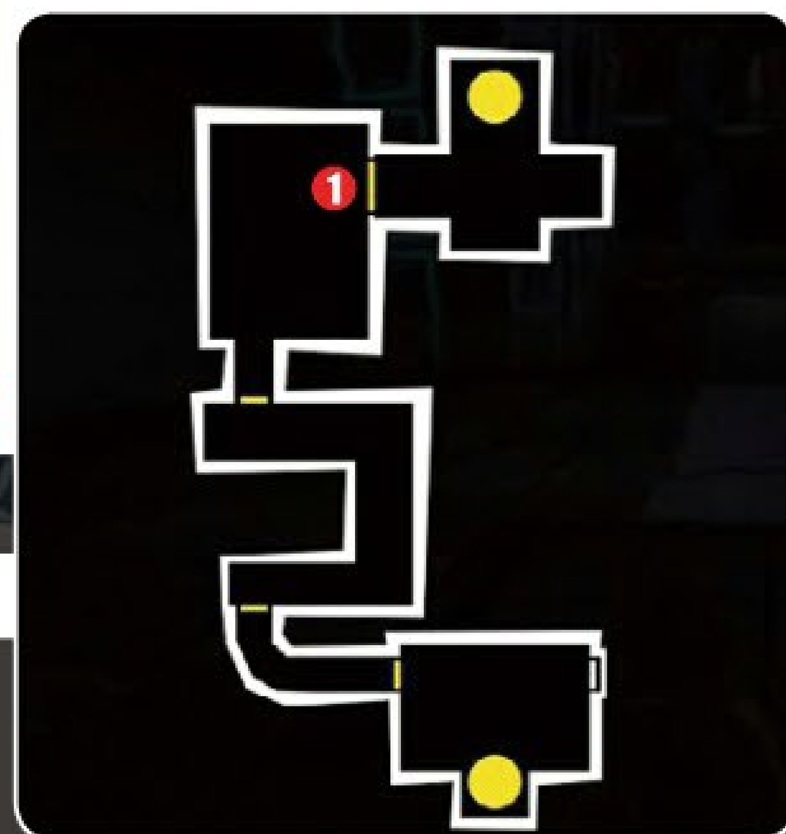
宇宙基地 オクムラ・パレス

 第一次入侵 日期：9/15 

宇宙基地・通用口



调查地图中央的装置，前往“宇宙基地・设施内通路”

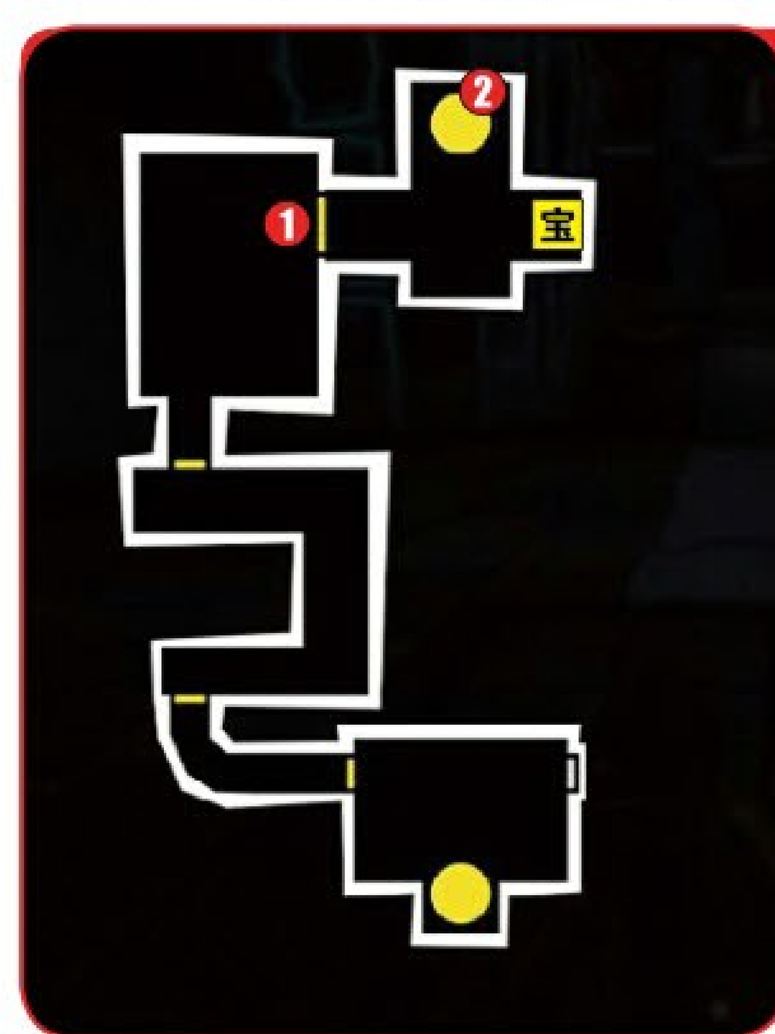


宇宙基地・设施内通路

到达位置❶触发剧情。之后自动离开迷宫。

 确认宝物路线 最终期限：10/8 

宇宙基地・设施内通路（1）



依然从通用口中央来到“设施内通路”，到达位置❶开启大门后，进行一场强制战斗：

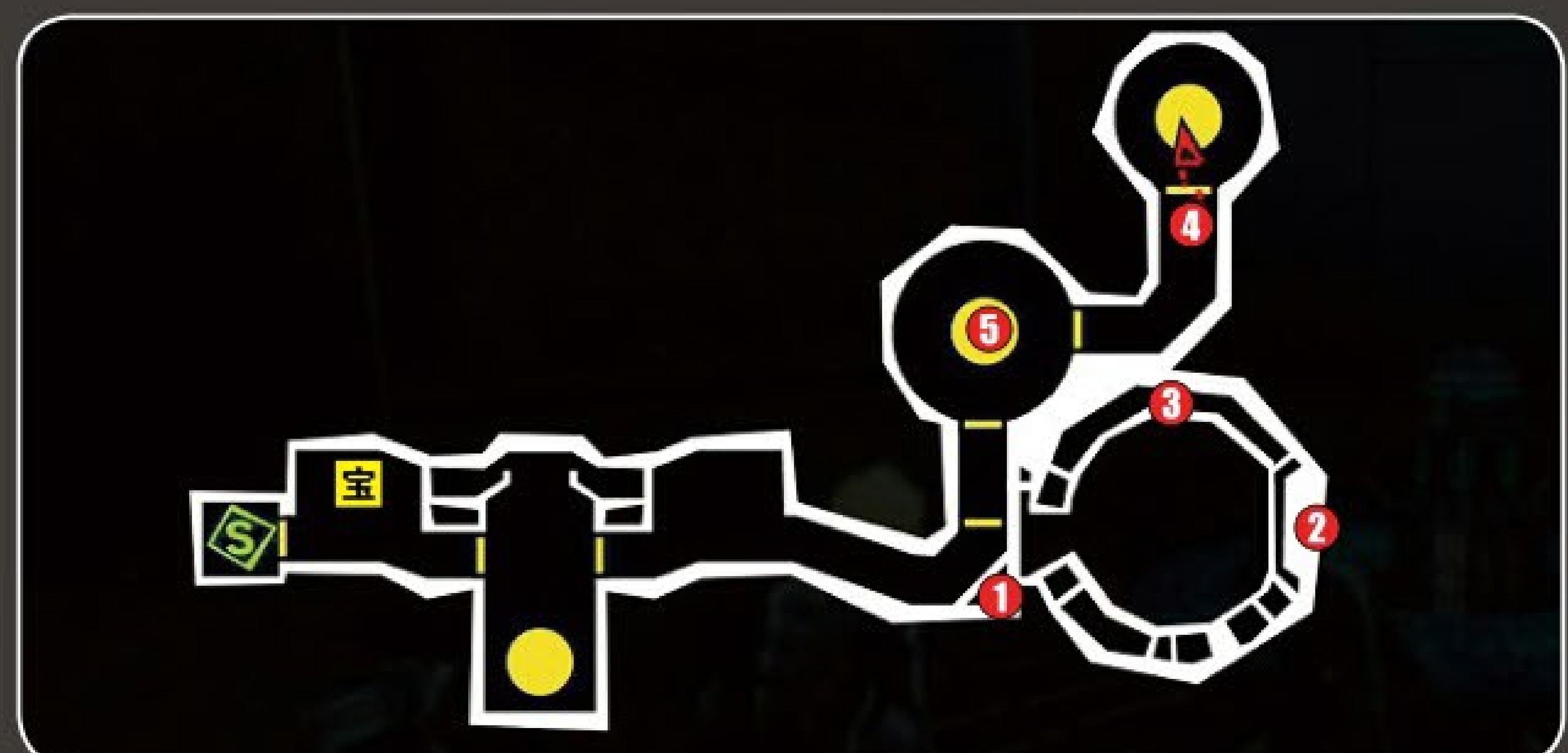
敌人	弱点
春のフィアンセ	念动
社畜ロボ・TYPEヒラ×2	火炎、疾风

奥村春觉醒了Persona能力，其擅长的念动技能正好克制“春のフィアンセ”，而针对敌人的弱点将杏和龙司加入队伍中。

另外“社畜ロボ・TYPEヒラ”会使用HP完全回复的技能，因此请优先解决他们。

胜利后奥村春加入队伍，来到位置❷并调查，前往下一层。

宇宙基地・设施内通路（2）



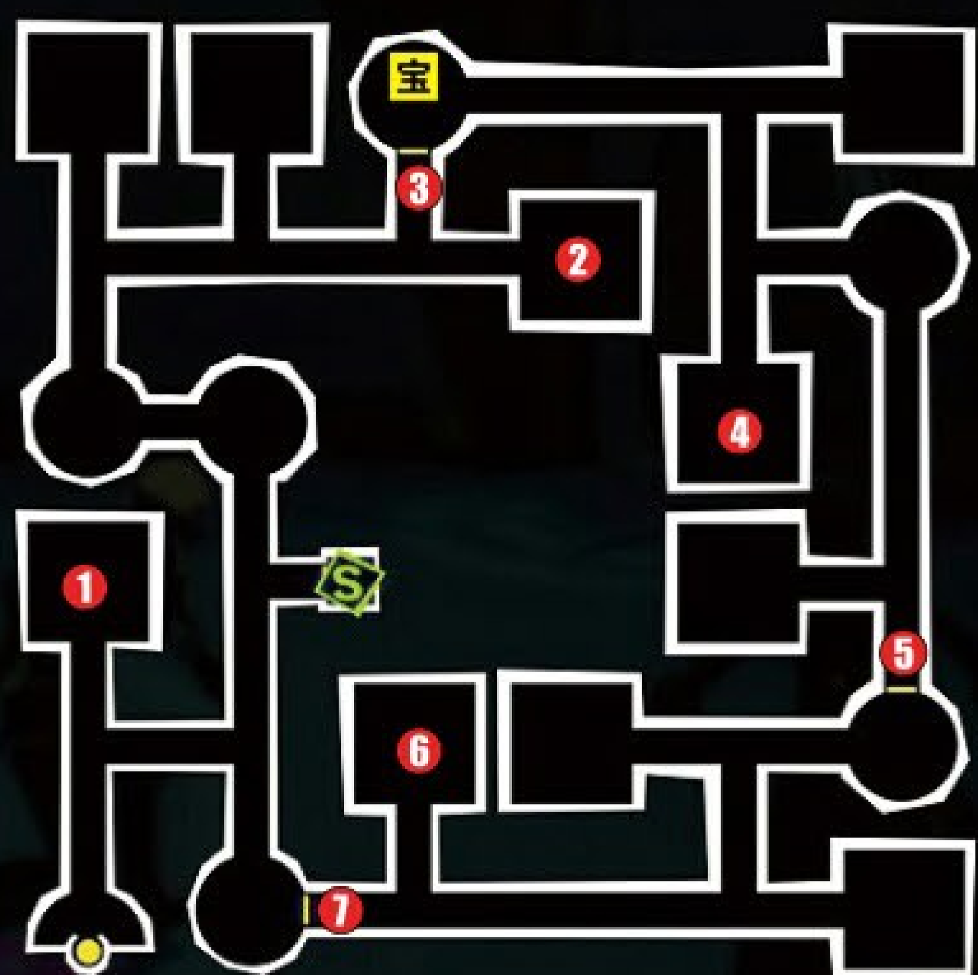
前往地图左侧的安全屋“施设内通路・监视ルーム”存档。

接着前往位置❶处跳上墙壁至上层，进入通风口后来到位置❷，调查“端末装置”，获得地图“宇宙基地の地图”。

从位置❸的通风口出来后到达位置❹进行调查，此时缺少身份认证无法进入。

来到位置❺后调查“スイッチ”，乘坐电梯前往“兵舍エリア”。

宇宙基地・兵舎エリア



前往位置❶，绕到每个机器人身后可以获取关键讯息（红字表示）。此后可以先前往绿色标志处的安全屋“兵舎エリア・监视ルーム”进行存档。

到达位置❷进行战斗，胜利后获得“系长の社员证”：

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPE系长	核热
社畜ロボ・TYPEヒラ×2	火炎、疾风

在位置❸处使用刚刚获得的道具可以开启大门，前往位置❹进行战斗，胜利后获得“课长の社员证”：

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPE课长	疾风
社畜ロボ・TYPEヒラ×3	火炎、疾风

在位置❺处使用刚刚获得的道具打开大门，前往位置❻处进行战斗，胜利后获得“部长の社员证”：

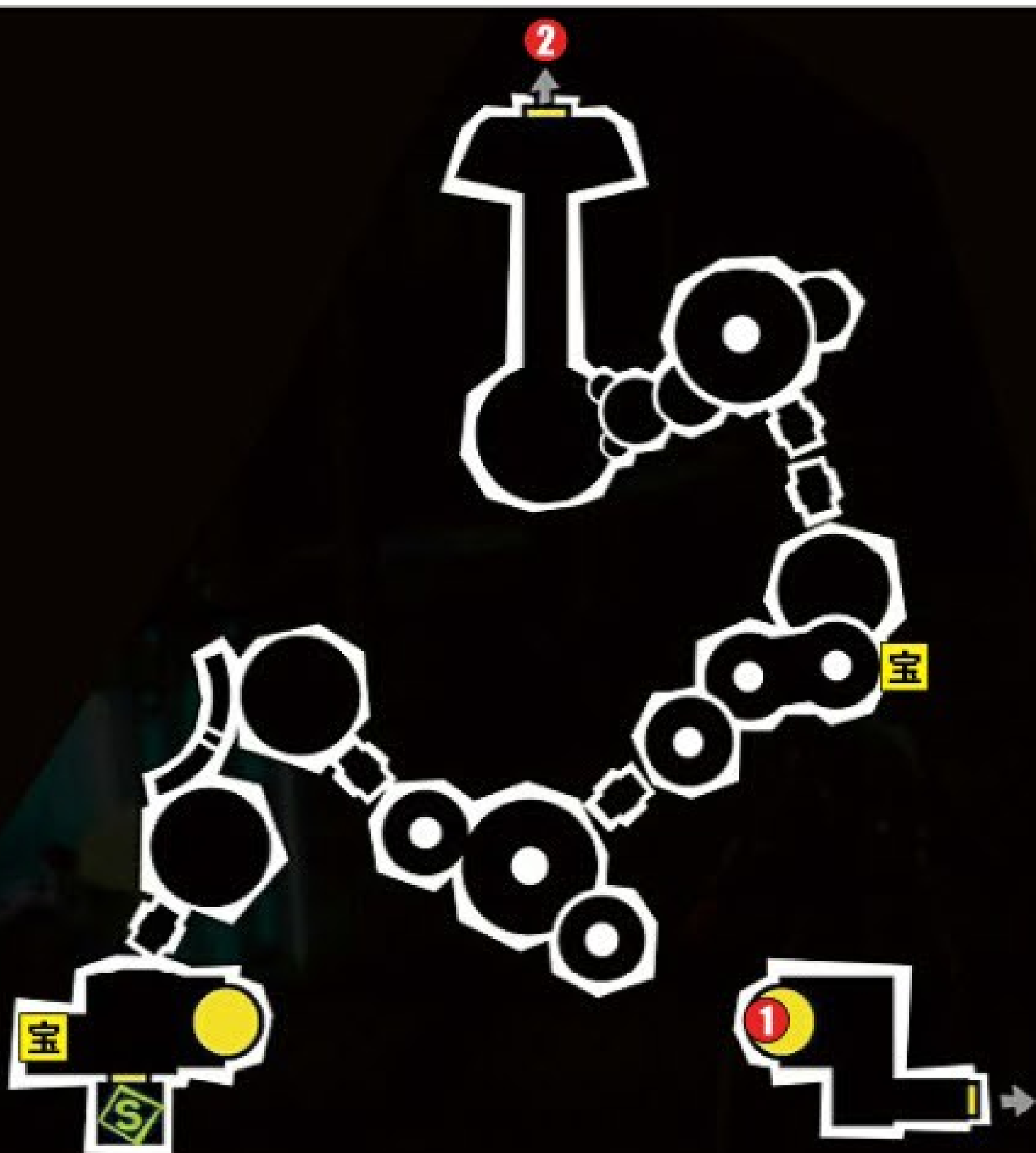
敌人	弱点
社畜ロボ・TYPE部长	念动
社畜ロボ・TYPEヒラ×4	火炎、疾风

在位置❼使用刚刚获得的道具打开大门，从下来时乘坐的电梯返回“施设内通路”。

宇宙基地・设施内通路（2）

之前无法进入的门现在已经可以通过认证并开启，进入后乘坐电梯向上，直走左拐前往“屋外エリア”。

宇宙基地・屋外エリア



在位置❶调查“リフトスイッチ”让平台移动至对面，此后可以先在绿色标志的安全屋“屋外エリア・监视ルーム”进行存档。

来到地图最上方的位置❷，前往“中央工场・搬出ライン”。

中央工场・搬出ライン



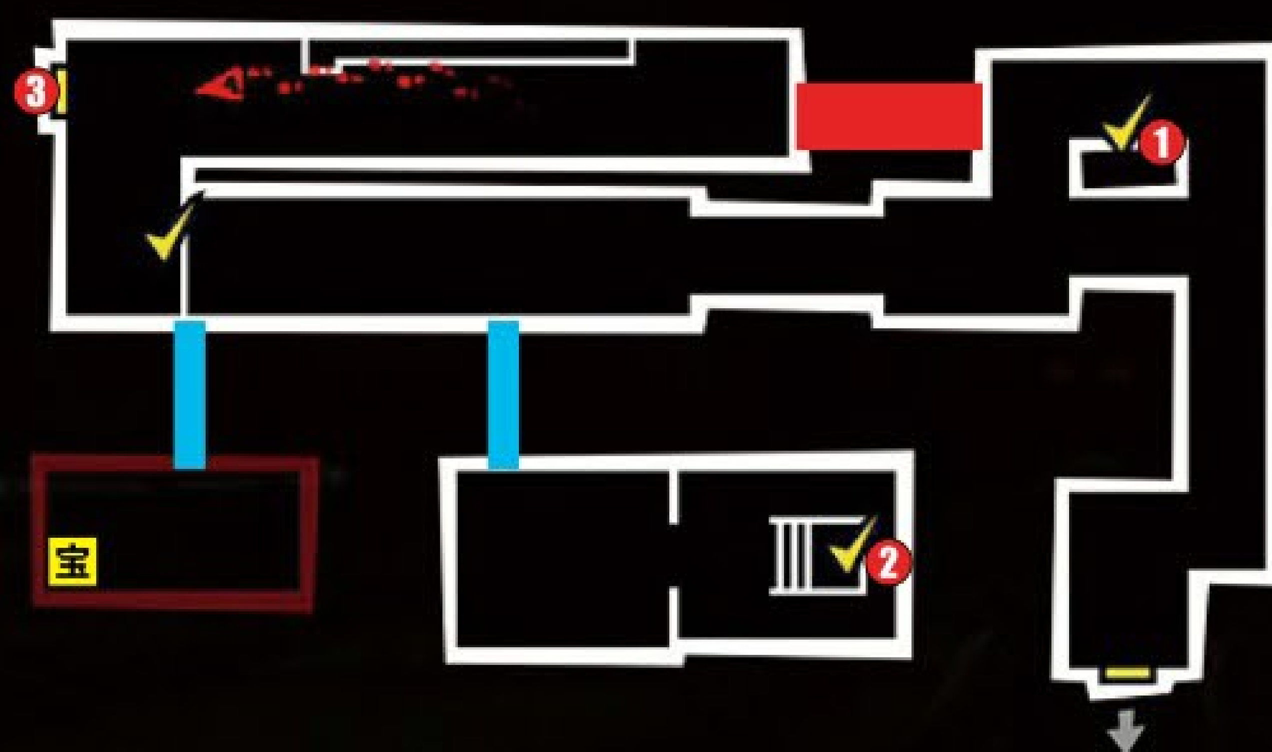
先前往最下方的安全屋“搬出ライン・监视ルーム”，同时附近有一个藏得比较隐秘的宝箱不要错过了。

来到位置❶时发现道路被封死了，于是返回位置❷调查“コンソール”并选择“10倍”，破坏机械臂形成新的通路。

在位置❸调查“コンソール”，破坏机械臂形成通路。

接着在位置❹调查“コンソール”并选择“スピードを上”，破坏机械臂。之后就能从位置❺前往”制造ライン”。

中央工场・制造ライン



在位置❶调查“コンソール”并选择“昼休み”，地图中标出的两个蓝色通道会停止30秒，请使用R2快速奔跑，在规定时间内从右侧的蓝色道通道抵达位置❷。（建议提前把路上的敌人都清理干净，这样才能安全快速的奔跑前进）。

在位置❷调查“コンソール”选择“昼休み”后，地图中标出的蓝色与红色通道都会停止30秒，依然使用R2快速奔跑依次通过，最终抵达位置❸，并前往“中央工场・废弃ライン”。

中央工场・废弃ライン





来到这个区域后先前往安全屋“废弃ライン・监视ルーム”进行存档。

在位置❶处调查“コンソール”选择“スピードを上”，破坏机械臂形成通路。

接着在位置❷处调查“コンソール”选择“昼休み”，蓝色通路停止30秒，R2奔跑通过后前往位置❸。

在位置❸调查“コンソール”选择“スピードを上”，破坏机械臂形成通路。

通过机械臂来到位置❹处调查“コンソール”并选择“昼休み”，黄色通路停止30秒，R2奔跑通过后前往位置❺。

在位置❺处进行三场连续战斗，每一场的敌人配置都是“社畜ロボ・TYPE主任”：

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPE主任	冰结

战斗胜利后进门，从位置❻乘坐电梯前往“宇宙基地・中央工场”。

宇宙基地・中央工场



先前往安全屋“中央工场・监视ルーム”进行存档。

从左侧的圆形窗户飞向对面房间，在位置❶处调查中央的“リフトスイッチ”后前往“宇宙基地・搬送ラインエリア”。

宇宙基地・搬送ラインエリア（1）



请按照以下顺序进行调查

1、在位置❶选择“レバーを引く”，从开启的圆形窗户飞到对面。

2、在位置❷选择“レバーを引く”。

3、在位置❸选择“レバーを引く”。

4、再次回到位置❷选择“レバーを引く”。

5、在位置❹选择“レバーを引く”，此时便能前往位置❺。

在位置❺调查中央的“リフトスイッチ”后前往“宇宙基地・搬送ラインエリア（2）”。

宇宙基地・搬送ラインエリア



首先在安全屋“搬送ラインエリア・监视ルーム”进行存档。

来到位置❶后调查并选择“レバーを引く”，

接着前往位置❷调查并选择“レバーを引く”。

这样一来就可以顺利飞往位置❸，乘坐电梯来到“兵器制造エリア”。

宇宙基地・兵器制造エリア

首先在安全屋“兵器制造エリア・监视ルーム”进行存档。

在位置❶处确认宝藏后即可离开迷宫，准备进行下一步——发出预告状。





盗取宝物 最终期限：10/10



宇宙基地・兵器制造エリア



直接传送至安全屋“兵器制造エリア・监视ルーム”。

到达位置❶时触发时间限制的剧情，玩家必须在10分钟之内抵达BOSS所在的位置，就距离上来说时间是绰绰有余的，但因为沿路有不少敌人，因此必须速战速决，另外也别忘了拿中途的宝箱。

从左侧上楼绕到位置❷，前往“宇宙基地・兵器整备エリア”



宇宙基地・兵器制造エリア

这里也算在10分钟的时间限制内，请尽快抵达位置❶后进行BOSS战斗。

宇宙基地・BOSS战



这场战斗分为三个阶段，且限制时间为30分钟。

所有的敌人都具备物理耐性，而且就算抓准弱点把对方全员都打成倒地状态，也不能发动全员的总攻击，因此必须依靠长时间的魔法技能来保证伤害输出，请确保有足够的SP或相应的回复道具/饰品来作为支撑。

另外由于敌人的弱点涵盖了所有种类的魔法属性，可以提前多合成一些Persona丰富主角的魔法技能，这样打起来会轻松不少。

●第一阶段

第一阶段BOSS会连续召唤各种级别的“社畜ロボ”，按照ヒラ（共10体）→主任（共5体）→系长（共4体）→课长（共3体）→部长（共2体）的顺序依次提升，场面上会一般会保持四名敌人同场。

这一阶段中玩家只要对照下方给出的弱点列表有针对性进行输出即可（但无法进行总攻击），惟一要注意的是BOSS会下达自爆指令，如果对血量和防御力没有把握的话请进行全员防御。当消耗完所有数量的“社畜ロボ”后，战斗进入第二阶段。

敌人	弱点
社畜ロボ・TYPEヒラ	火炎、疾风
社畜ロボ・TYPE主任	冰结、念动
社畜ロボ・TYPE系长	电击、核热
社畜ロボ・TYPE课长	疾风、祝福
社畜ロボ・TYPE部长	念动、咒怨

●第二阶段

第二阶段时BOSS会召唤1体“役员ロボ・TYPE专务”，没有任何弱点且会反射电击属性的魔法攻击，总体来说还是用除了电击以外的魔法技能比较有效。

需要注意的是当它使用技能“ビッグバン・オーダー”进行蓄力后，下回合必定会使用“全体特大伤害”的技能，看到这种情况请务必让全员都进入防御状态。

●第三阶段

第三阶段终于轮到BOSS亲自出马了，不过它应该算是整个游戏里最弱的BOSS，没有之一。虽然没有任何弱点但非常不经打，随随便便三招两式便可将其带走，毫无难度可言。

赌场 ニイジマ・パレス

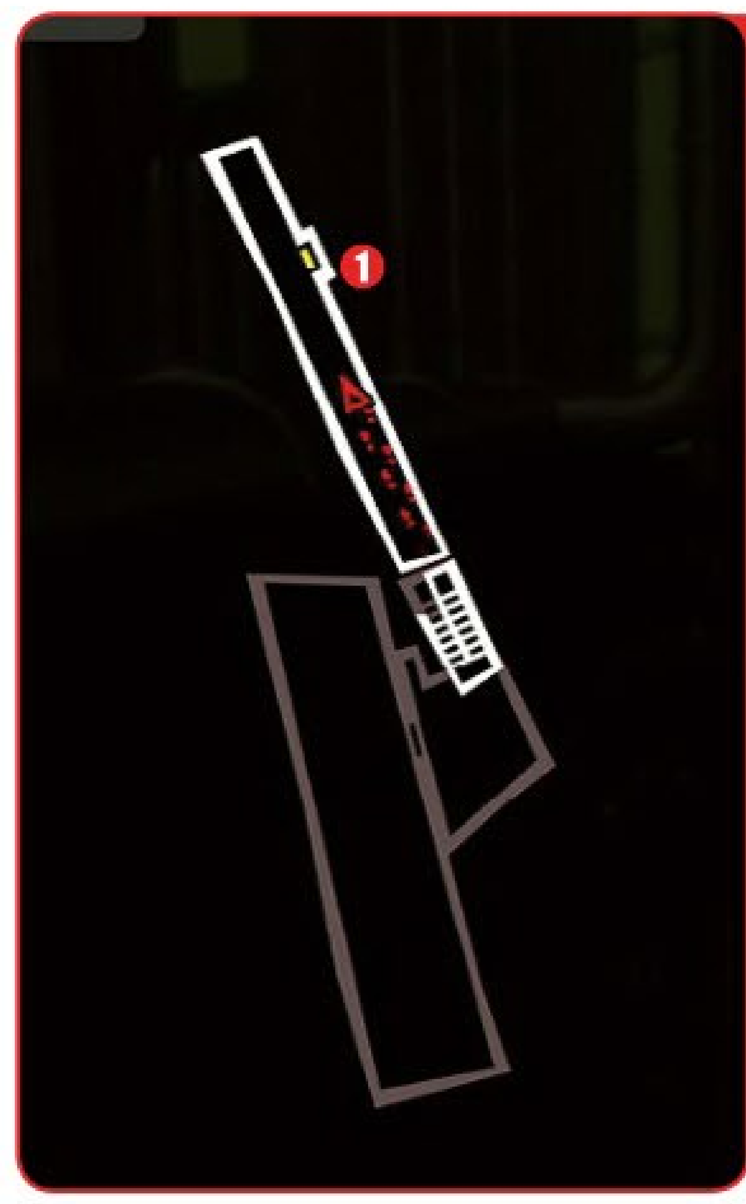


第一次入侵 日期：10/29

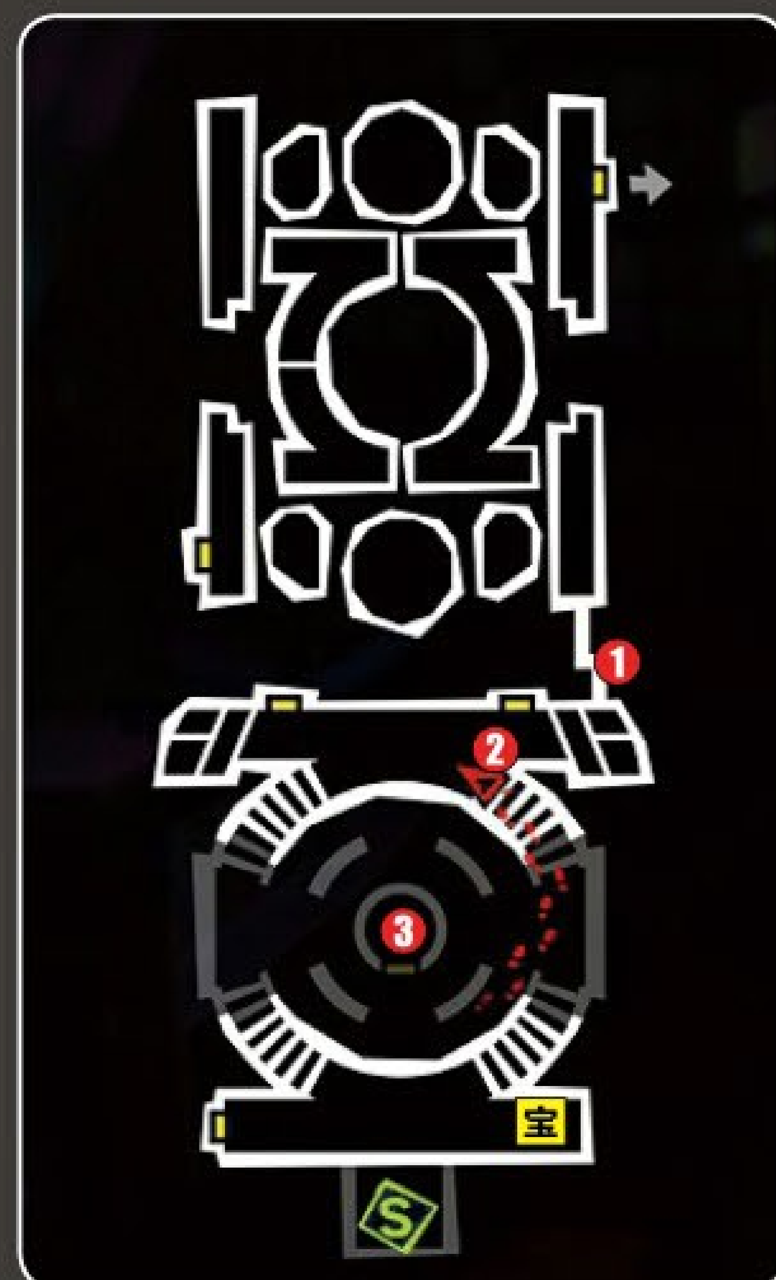


カジノ・入口

从地图右侧的楼梯来到上层后，从❶潜入迷宫中。



カジノ・メインフロア



1. 在迷宫上层的吊饰上跳跃前进，来到❶的位置后穿过墙壁上的通道往南前进。

2. 从上层跳下后在❷的位置触发与暗影・新岛冴的剧情。

3. 在位置❸调查电梯后进行强制战斗：残忍なる雄ヒョウ

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
残忍なる雄ヒョウ	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐		无

除了祝福属性以外，其他属性的攻击均对其无效，而刚刚加入的明智吾郎拥有祝福属性技能和万能属性技能，正好能够派上用场。

4. 战斗胜利后自动离开迷宫。



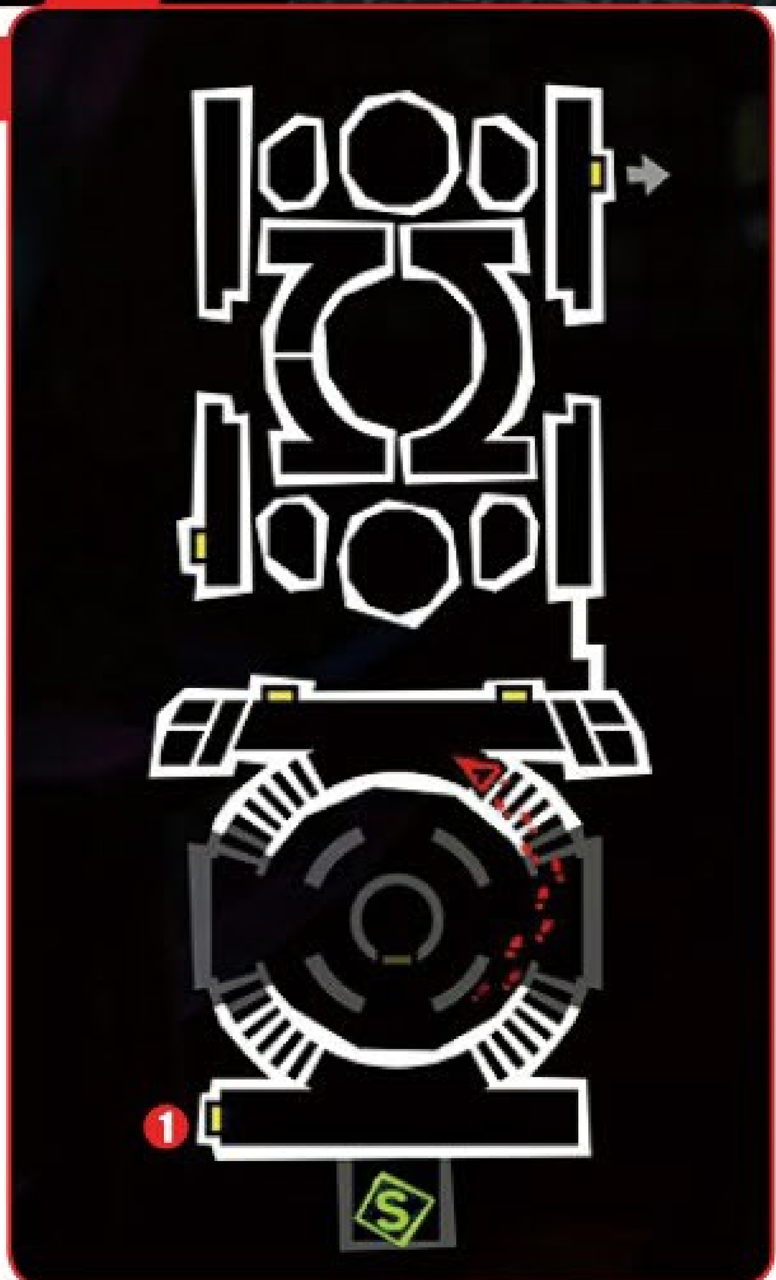
第二次入侵 最终期限：11/16



カジノ・メインフロア

迷宫外直接传送到安全屋“メインフロア・个室”，并从❶的位置前往“カジノ・从业员通路”。





特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

カジノ・从业员通路



1. 在❶处的楼梯上进行强制战斗：常夜に笑う女杰 ×2

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
常夜に笑う女杰			无		耐	弱				

使用疾风属性技能进行攻击，胜利后获得道具“**セキュリティーキー**”。

2. 在位置❷调查门边的密码锁后即可进入，从房间的通风管中前往位置❸，进行强制战斗：奇运の象神

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
奇运の象神	耐					吸	弱			

使用念动属性技能进行输出，胜利后获得道具“**メンバーズ·カード**”和地图“**カジノの**案内图”。

3. 完成战斗后从房间右侧的通风口来到外侧，并从❹处返回“**カジノ・メインフロア**”

カジノ・メインフロア

调查电梯的位置并选择“11 ~ 50F **のメンバーズフロア**”，前往“**メンバーズフロア・ロビー**”。

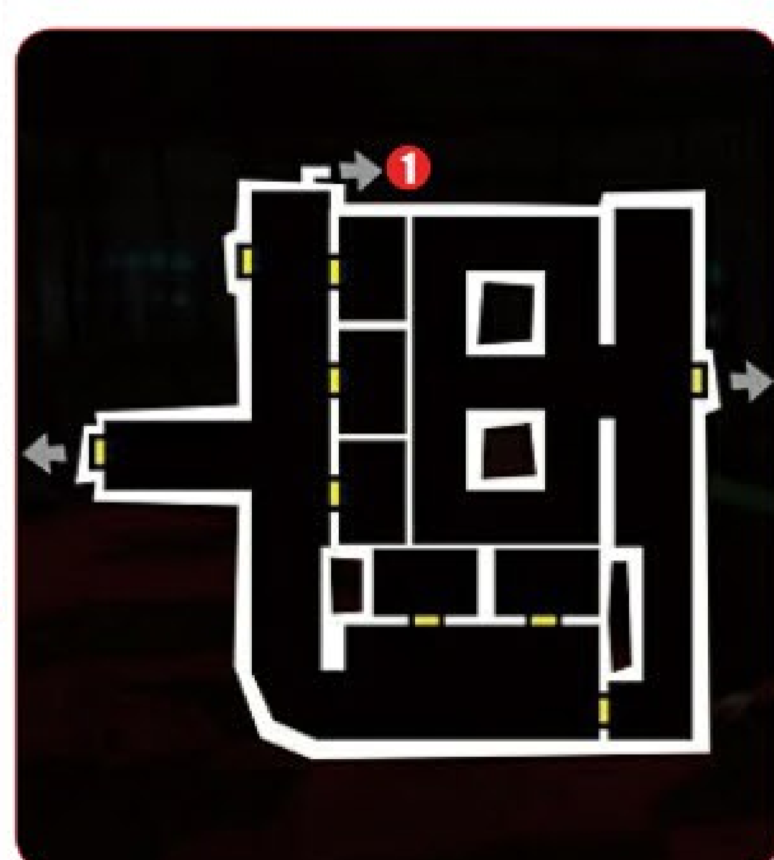
メンバーズフロア・ロビー

1、在❶处对话后获得1000枚筹码（**カジノコイン**）和地图“**メンバーズ用**案内图”。

2、先从地图右侧的❷处前往“**ダイスゲーム・ルーム**”。



ダイスゲーム・ルーム



从❶处墙上的的通风管前往“**ダイスゲーム・从业员通路**”。

ダイスゲーム・从业员通路



1、从❶的位置上楼来到地图的上层区域。
2、从❷的位置下楼来到地图的右侧区域。
3、从❸的位置前往“**ダイスゲーム・ルーム**”。

ダイスゲーム・ルーム

1、进门后直走在❶的位置进行强制战斗：**さすらいの**反魂师



战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
さすらいの反魂师							耐		弱	反

使用祝福属性技能进行输出，注意敌人有较大几率会对我方造成洗脑状态，可以使用新岛真的异常状态回复技能“**エナジーシャワー**”进行回复。

2、绕回位置❷所在的房间进行骰子游戏，随便选点数并游玩四次后，获得2000枚筹码。

3、从❸处返回**メンバーズフロア・ロビー**，触发剧情后获得6400枚筹码。

メンバーズフロア・ロビー

从地图左侧❶处前往“スロットルーム”。



スロットルーム

1、进门后进行一场强制战斗：精气する邻人 ×2

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
精气する邻人								弱	无	反

使用核热属性技能进行有效输出，适合新岛真参战。另外注意敌人有一定几率使我方进入激怒状态。

2、从❶的位置上楼来到地图的上层区域，来到❷的位置后跳下回到下层区域。

3、从❸处前往**スロットルーム**的西侧区域。

4、登上侧面的阶梯后在❹处调查“大型**スロットマシーン**”。

5、在位置❺跳上墙后调查“制御端末”，提示玩家调查红色和绿色的制御盘。

6、返回❻的位置（爬上箱子）调查“制御端末（绿色）”。

7、返回入口处❼的位置，调查“制御端末（红色）”，完成后选择“一気に行く”可以直接回到**スロットルーム**的西侧区域。

8、此时在❹处调查“大型**スロットマシーン**”后获得五万枚筹码，完成后选择“一気に行く”直接回到“**メンバーズフロア・ロビー**”

メンバーズフロア・ロビー

1、在❶处使用刚刚获得的五万枚筹码换取“ハイレート・カード”，余下的筹码可以顺手换取“ソーマ”和“宝玉”。

2、在❷处的电梯门口进行强制战斗：终末を计测する者

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
终末を计测する者				耐		吸			耐	耐

敌人没有明显弱点，推荐使用明智吾郎的“万能属性大”技能，其他角色则使用“物理属性特大”的技能负责输出，新岛真或者摩尔加纳负责 HP 回复。

3、胜利后乘坐电梯来到顶层，此时无法进行下一步的探索，暂时先离开迷宫。



确认宝物路线 最终期限：11/17



第二次潜入迷宫后的隔天会自动再次进入迷宫，这一次玩家便可以完成“确认宝物路线”了。

メンバーズフロア・ロビー

1、通过快捷传送直接来到安全屋“**メンバーズフロア・**个室”。

2、乘坐电梯选择“51F ~ 60F **のハイレートフロアへ**”前往“**ハイレートフロア・ロビー**”。

ハイレートフロア・ロビー

1、在❶处进行对话后获得 1000 枚筹码和地图“ハイレート用案内图”。

2、在❷处开门后触发剧情，之后调查左侧的“认证装置”，提示需要 10 万枚筹码。

3、从❸处前往“ハウス・オブ・ダークネス”。



ハウス・オブ・ダークネス

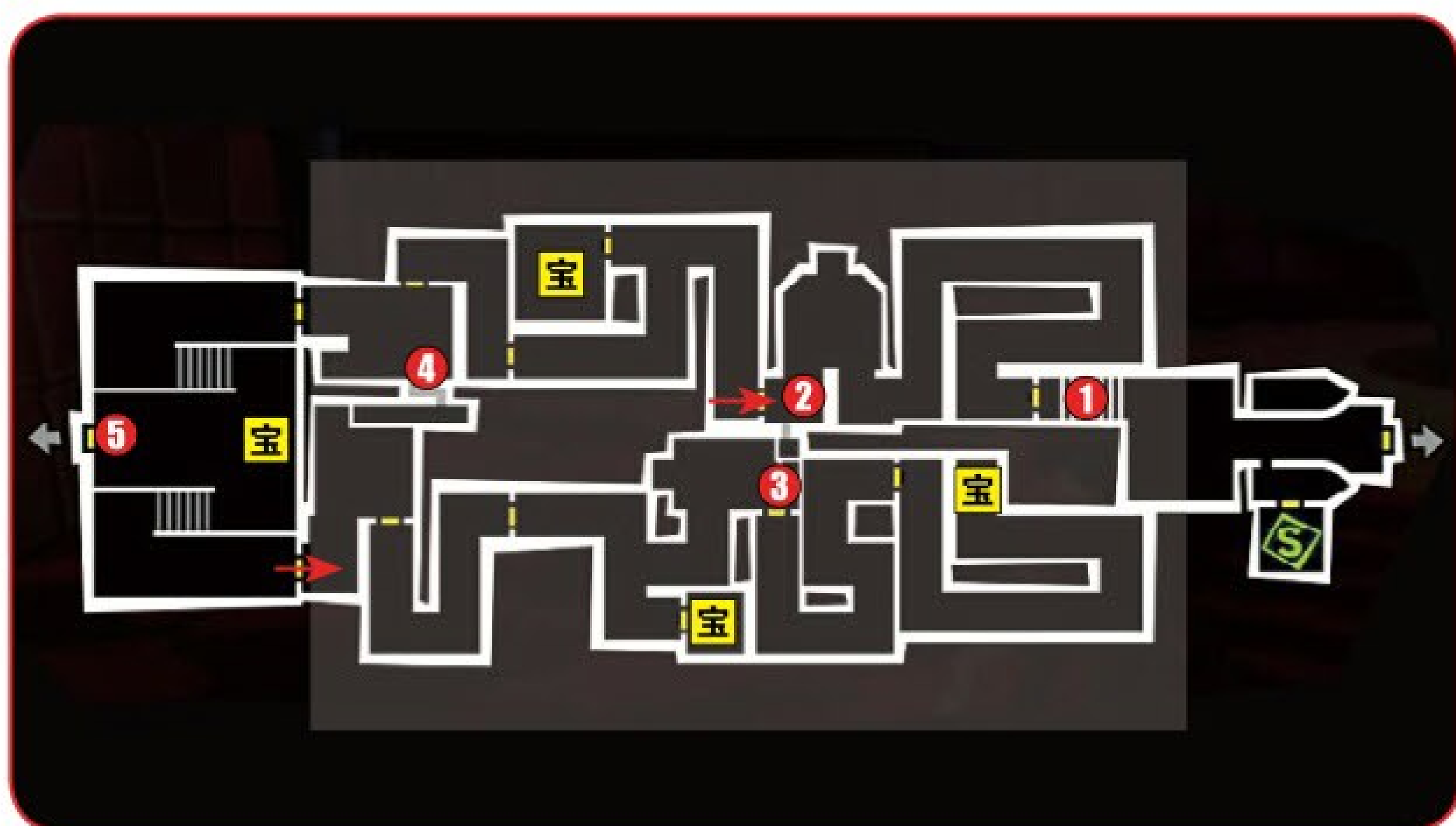
1、使用刚刚获得的 1000 枚筹码可以进行迷宫挑战

2、从❶处上楼后便会进入完全黑暗的“迷宫”中，正常状态下这里一片黑暗无法看清前面的道路，也不会有小地图显示，只能按 L1 开启“心眼”来勉强辨认方向。另外在这里有比较多的红色“强敌”，要多加小心。

3、根据大概的方向来到❷的位置，调查“施锭された扉”，这是一扇单向门无法开启，在门边上的墙壁下方有通风口❸，从这里潜入。

4、在❹的位置跳上房间中亮着黄色灯的箱子，从墙上的通风口潜入，接着从左侧的门出去后就可以离开黑暗迷宫了。

5、从❺处前往“**ハウス・オブ・ダークネス**（2）”。



ハウス・オブ・ダークネス（2）



1、进门后往前走触发剧情，前方道路被封锁。

2、从❶处的通风口潜入隔壁房间中。

3、从❷处前往上层区域，接着从❸处返回。

4、在❹处进行强制战斗：邪猾の蛇王



战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
邪猾の蛇王					无					

敌人没有明显弱点，依然可以使用“物理属性特大”+“全体 HP 回复”的卖血流搭配进行输出。由于敌人会使用电击属性大伤害的技能，建议主角装备具有电击耐性 / 无效 / 反射的 Persona。

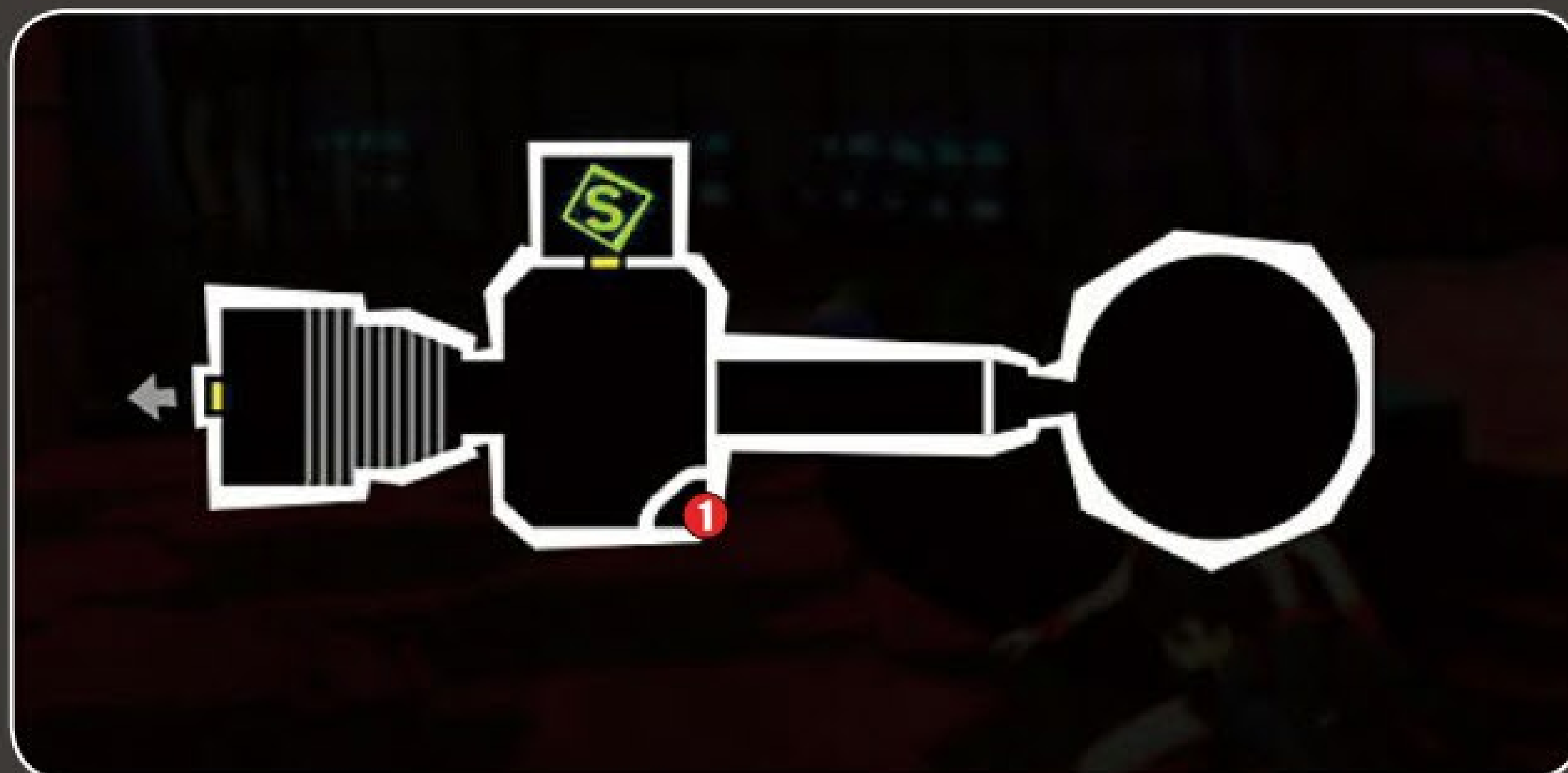
5、完成战斗后获得 1 万枚筹码，选择“一気に行く”自动回到“ハイレートフロア・ロビー”。

ハイレートフロア・ロビー

从右侧门的❶前往“**バトルアリーナ**”



バトルアリーナ



1、在❶处对话并交纳 1 万枚筹码后，进入地图右侧的通道中，由主角一人进行三场连续的战斗。由于没有队友帮助，因此请事先准备好具有相应弱点技能的 Persona。

战斗要点

●第一场战斗：奇运の象神×2

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
奇运の象神	耐					吸	弱			

●第二场战斗：暗舞踏の魔女×3

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
暗舞踏の魔女	反	反			弱					

●第二场战斗：暗夜の雷帝

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
暗夜の雷帝					吸					

暗夜の雷帝没有明显弱点，招式会在物理属性（**メガトンライド**）和电击属性（**ジオダイン**）之前循环，根据这一特点可以看准时机切换具备物理耐性 / 反射和电击耐性 / 反射的 Persona。

2、完成战斗后获得 10 万枚筹码，返回“ハイレートフロア・ロビー”。

ハイレートフロア・ロビー

1、在❶的位置调查“认证装置”后触发剧情，再次调查后启动“审判の桥”。剩下的筹码别忘了去大厅换取武器和饰品。

2、从❷处前往“**カジノ・**支配人**エリア**”。



カジノ・支配人エリア

进门直走触发剧情，之后便完成宝物路线确认，可以从迷宫中离开。

注意和以往不同的是，此次完成路线确认后必须等到 11 月 18 日才可以发预告信。

盗取宝物 日期：11/19

カジノ・支配人エリア

1、入口处直接传送到安全屋“**ハイレートフロア・**个室”，按照之前的路线来到“**カジノ・**支配人**エリア**”。

2、在❶处乘坐乘坐电梯，进入BOSS战。



カジノ・BOSS战

●第一阶段：冴・人形暗影

1、战斗开始后无论什么招式基本都无法对 BOSS 形成有效伤害，先用普通攻击随便输出一回合。

2、之后会进入轮盘时间（ルーレットタイム），在轮盘时间的过程中玩家不能对 BOSS 使用任何攻击型招式，否则会遭到惩罚导致 HP 强制变为 1。因此在轮盘时间内请使用回复、辅助系魔法，或者进入防御状态。

3、轮盘时间开始后，场地的大屏幕上会提示这一次的赌注，比如 HP、SP、攻击力等等，玩家要做的就是押赌注——有两种倍率可供选择，3 倍为选择数字范围，2 倍为选择颜色，以钢珠最终落入轮盘中的位置来判断输赢。倍率越高收益越高，当然风险也越高。

4、第一次轮盘必输，因此随便选 2 倍倍率即可，在之后的对话中选择“**イカサマを見抜いた**”→“**ガラスで蓋がしてある**”，派遣一名队伍中的成员进行狙击。

5、进行狙击回合的轮盘必胜，因此可以随意选择 3 倍倍率，完成后进入第二阶段的战斗。

●第二阶段：冴・暗影形态

1、这一阶段 BOSS 没有弱点，并且会使用魔法反射的技能，因此依靠明智的万能属性大、搭配物理属性特大＋全员 HP 回复的卖血流进行有效输出。

2、BOSS 的输出型招式均为物理属性，因此主角最好能装备物理无效 / 反射的 Persona。

3、战斗中途会进入轮盘时间，和此前一样在结束前依然不要攻击。

4、BOSS 濒死时会先使用攻击力 BUFF 技能“**デスパレート**”，并在下一回合发动全体物理属性大的技能“狂战士の舞”，由于伤害较高，因此在看到其发动“**デスパレート**”后，最好能保证全员 HP 全满并进行防御。

逃脱剧情

完成 BOSS 战后主角一人独自进行逃脱剧情，路线几乎和序章部分一致，跟着提示一路前进即可，期间会触发一场强制战斗：贽を烧く牛面鬼。

战斗要点

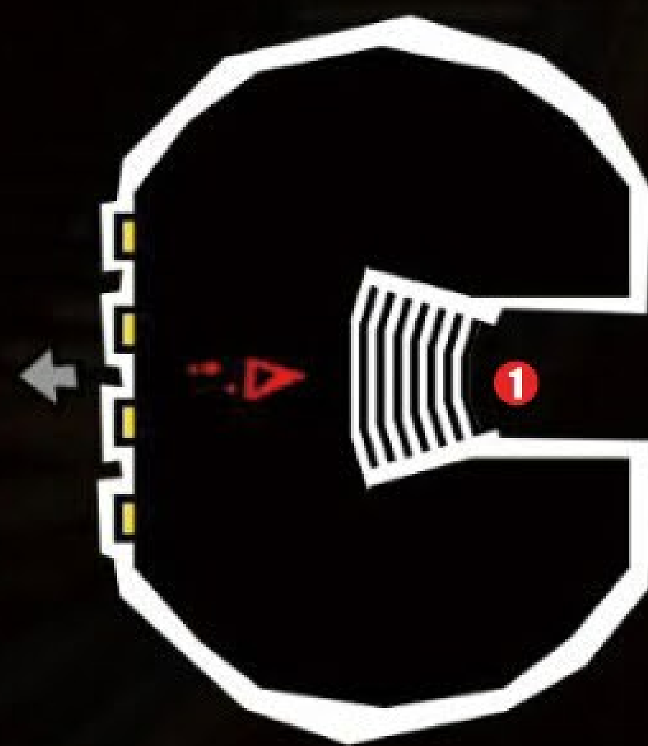
	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
贽を烧く牛面鬼				弱						

使用冰结属性的招式进行有效输出，另外敌人使用火炎属性的技能，不要装备火炎弱点的 Persona 即可。

邮轮 | シドウ・パレス

第一次入侵 日期：11/24

客船・正面ホール







1、从正门进入后，在❶处进行强制战斗：冥府の番犬

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
冥府の番犬			吸	弱				耐		

使用冰结属性的技能进行有效输出。

2、沿着楼梯不断向上走，来到客船・正面ホール（三层）后，从❷处前往“客船・中央通路＆ホール”。

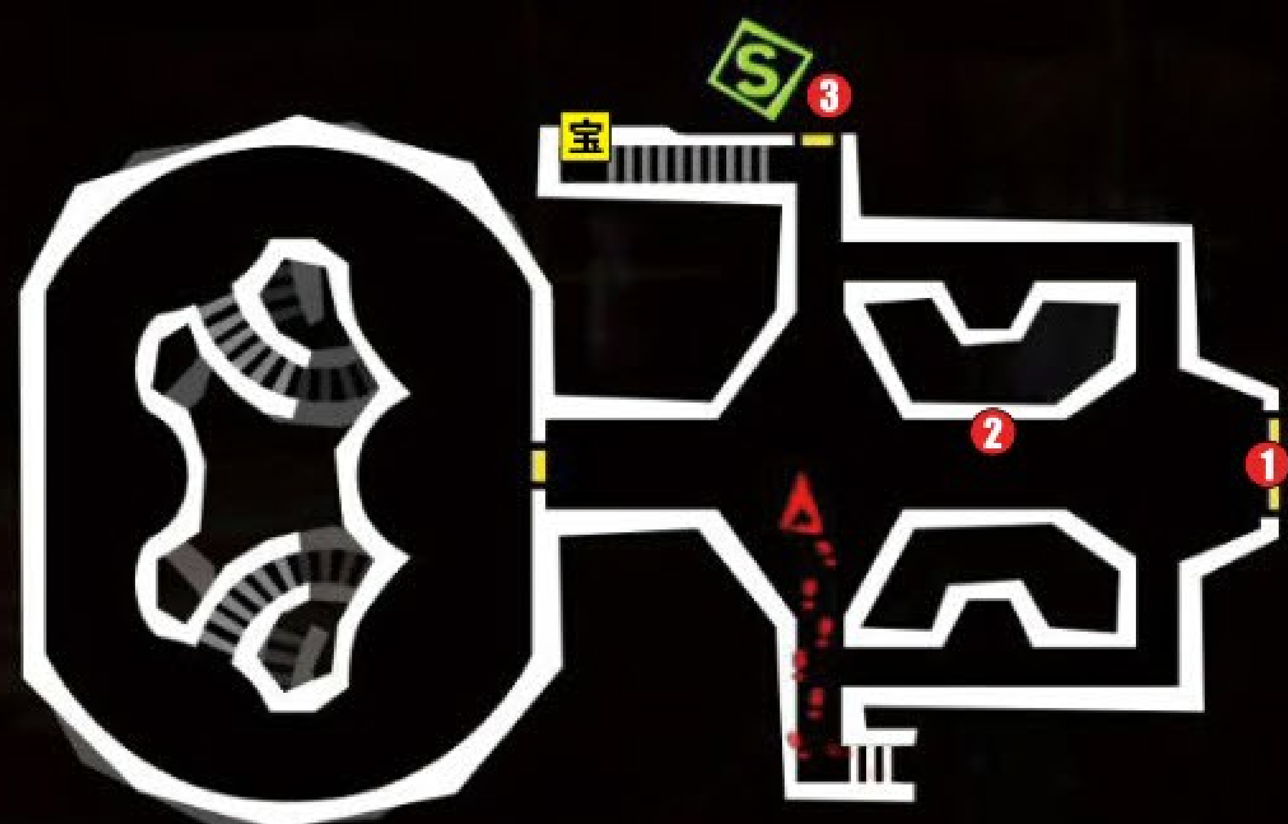
客船・中央通路＆ホール

1、从地图中央的门进入右侧区域后，直走在❶处触发剧情。

2、在会场各处分别找到六位同伴进行对话。

3、对话后根据提示，在❷处调查书架后获得地图“船内の案内图”。

4、前往❸处的安全屋触发剧情，必须获得5人的介绍信后才能进行下一步计划，此时先离开迷宫完成第一次入侵。





确认宝物路线 最终期限：12/16



客船・中央通路＆ホール





1、从入口处传送到安全屋“中央通路・空き客室”，并从地图最右侧❶的位置下楼来到下层。

2、在❷处门口调查后触发剧情，进门后触发剧情，提示需要会员证才能进入。

3、返回上层❸的位置，与“仮面の女性”的对话，获得会员证的情报、

4、到下层❹的位置，与吧台的“バーテンダー”对话，选择“届け物はない？”→“会员证だ”，获得“レストランの会员证”。

5、返回❷处进入后进行第一场BOSS战：政治家・大江。

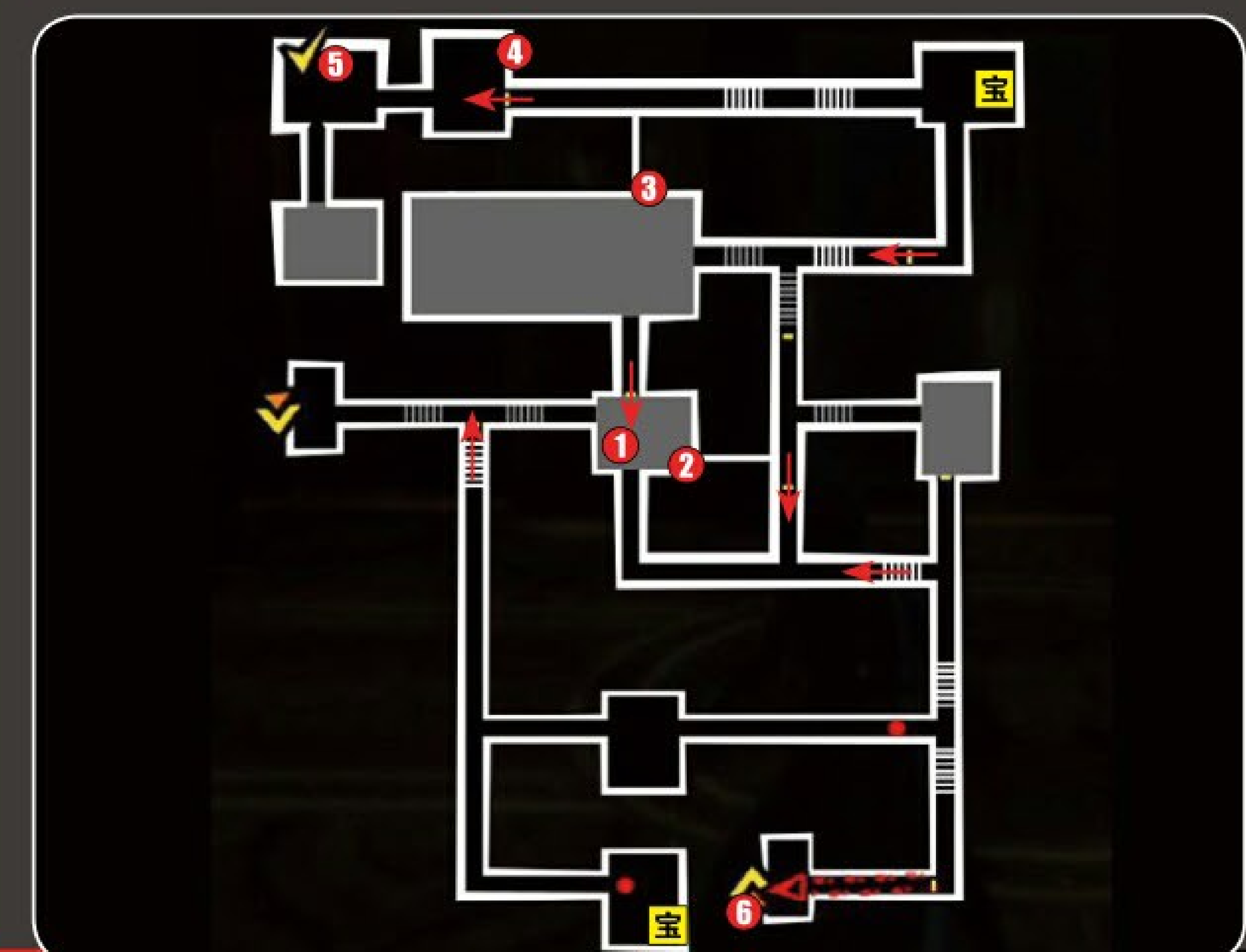
战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
政治家・大江				吸			弱			

队伍中带上奥村春，主角则使用念动属性技能进行有效输出。胜利后获得第一枚介绍信。

6、完成战斗后从地图上方的电梯前往“右舷中层・客室通路”。

右舷中层・客室通路



1、进门后一路往前来到①的位置触发剧情，全员变为老鼠状态。在地图中所有摆放狮童雕像的房间（灰色标示）内都会强制变为老鼠，老鼠状态下无法使用任何技能，也无法开门。若被敌人发现进入战斗状态，一回合后会自动逃跑。

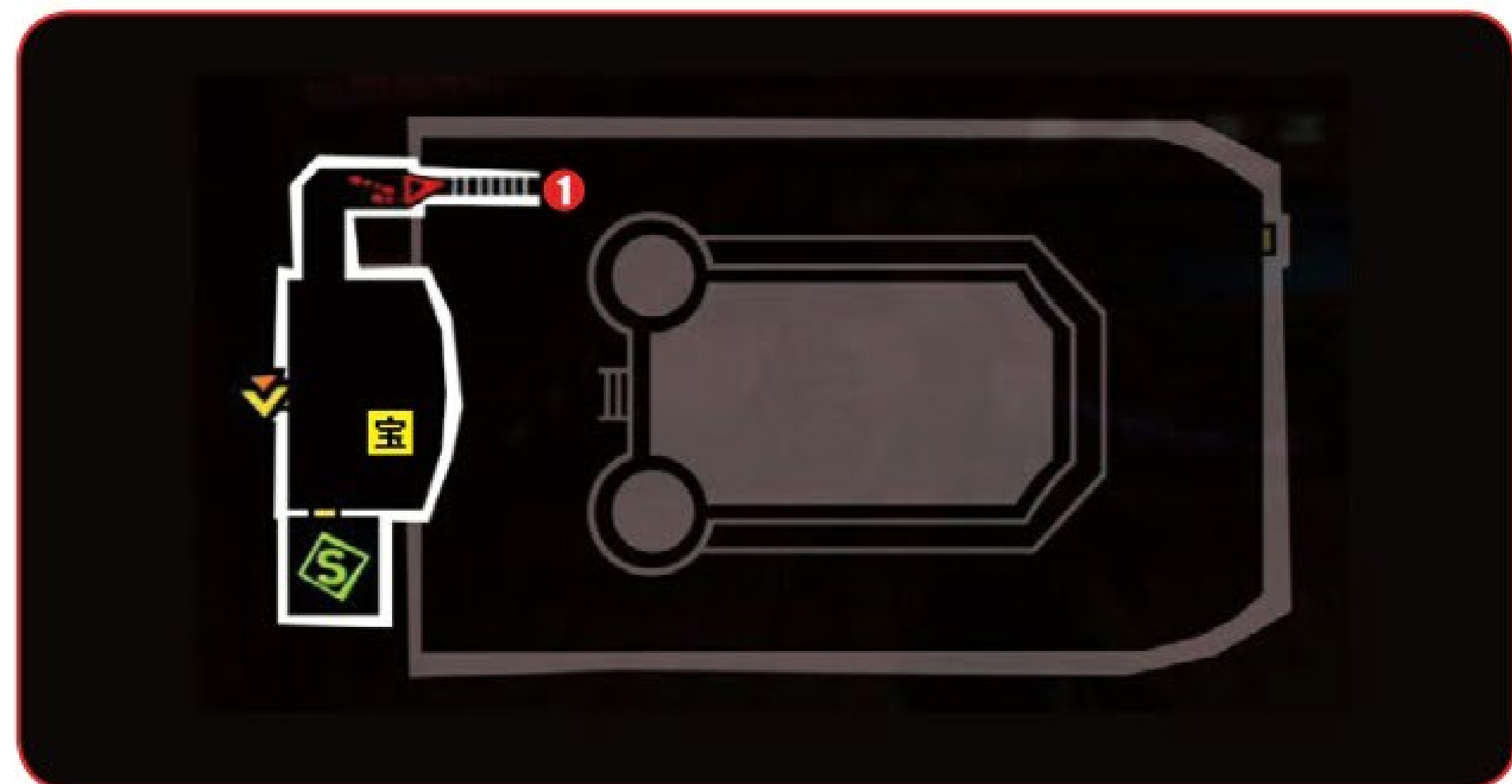
2、剧情过后再次进入①位置的房间中，在②处调查“小さなダクト”后从小洞通过。（出来后可以打开右手边的单向门）

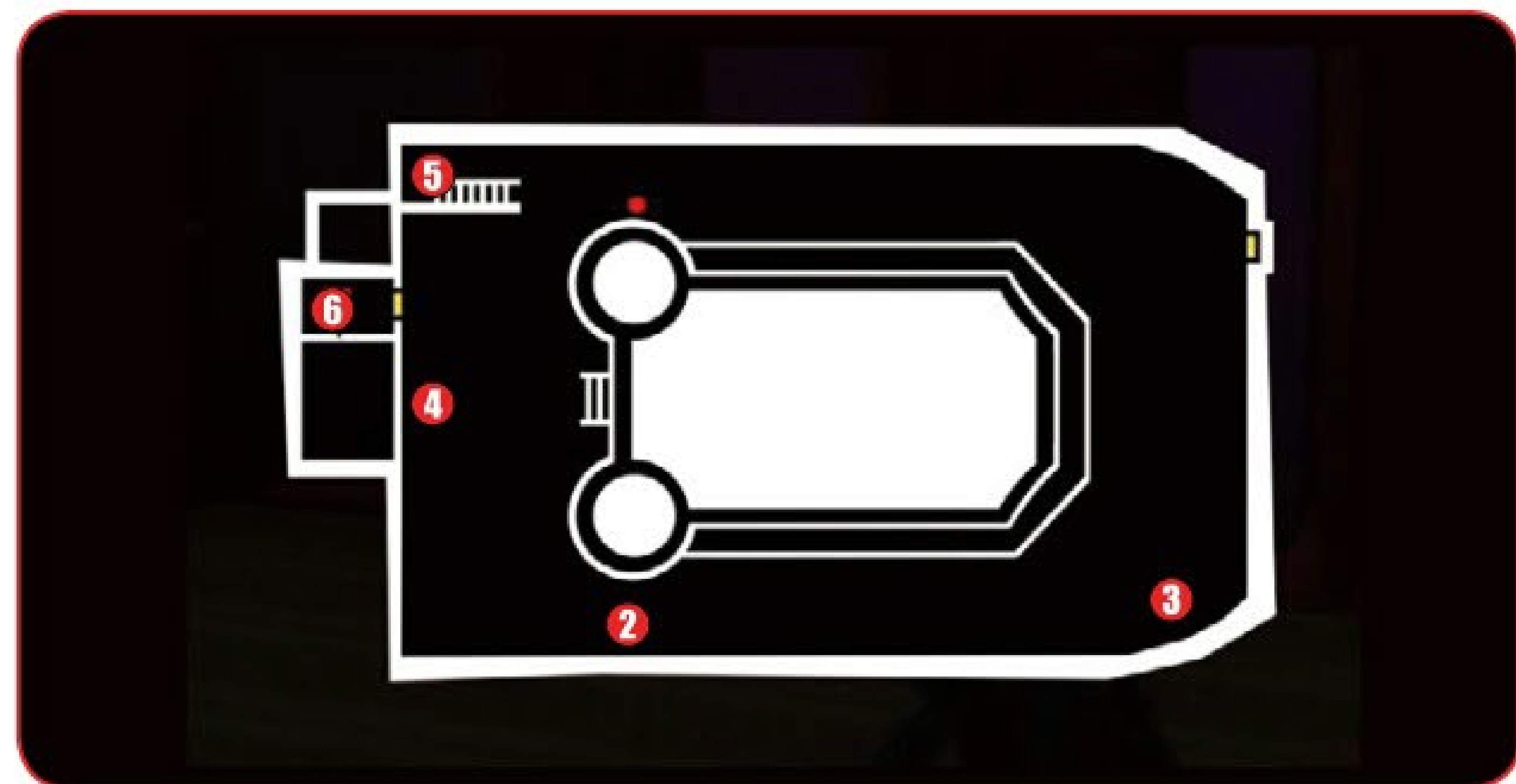
3、在③处调查“小さなダクト”后从小洞通过，在④处打开单向门。

4、在⑤处调查“スイッチ”后，此时强制老鼠化的房间全部失效。

5、从⑥处乘坐电梯前往“客船・プールデッキ”

客船・プールデッキ





1、从①下楼来到下层，在②处与坐在躺椅上的“旧华族の名士”对话。

2、在③处与“假面の女性客”对话。

3、在④处与吧台的“バーテンダー”对话。

4、绕到⑤的位置，也就是楼梯下方，从通风口进入衣帽间中。

5、在⑥处调查房间中的更衣室触发剧情，进行第二场BOSS战：特异シャドウ・旧华族。

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
特异シャドウ・旧华族				吸	弱		无			

队伍中带上坂本龙司，主角则使用电击属性技能进行有效输出。敌人会使用念动属性的技能以及赋予我方洗脑状态，虽然新岛真的弱点是念动，但她拥有可以解除异常状态的技能，如果没有更好的选择还是建议带上她。

胜利后获得第二枚介绍信。

6、完成战斗后从X处前往“右舷上层・客室通路”。

右舷上层・客室通路

1、在①处调查“小さなダクト”后从小洞通过，打开“单向门 1”。

2、回到位置②调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间失效。

3、通过刚刚打开的“单向门 1”，从地图下方绕到③处打开“单向门 2”。

4、回到位置②调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间生效。

5、通过刚刚打开的“单向门 2”，从地图下方绕到④处调查“小さなダクト”后从小洞通过打开“单向门 3”。

6、回到位置②调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间无效。

7、从⑤处前往“客船・バックデッキ”。



客船・バックデッキ



1、从①处下楼来到下层区域，在②处进行强制战斗：邪宗のヤギ导师 ×2

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
邪宗のヤギ导师			耐						弱	无

主角使用祝福属性技能进行有效输出，敌人会使用火炎属性的技能，因此队伍中不要有火炎弱点的喜多川佑介。

2、完成战斗后前往“客船・娱乐ホール”

客船・娱乐ホール







1、从❶处的楼梯不断向下来到最底层的❸处进行第三场 BOSS 战：特异シャドウ・TV 社长。

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
特异シャドウ・TV社长			吸	弱						
荒ぶる鸟神					弱	无				

使用冰结和电击属性的技能进行有效输出，荒ぶる鸟神会为 BOSS 回复 HP，因此请优先解决。胜利后获得第三枚介绍信。

2、完成战斗后上楼回到有安全屋的那一层，从❸前往“左舷下层・客室通路”。

左舷下层・客室通路



1、在位置❶调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间生效。

2、在❷处调查“小さなダクト”后从小洞通过，打开“单向门 1”。

3、回到位置❶调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间失效。

4、通过“单向门 1”绕到❸处调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间生效。

5、在❹处调查“小さなダクト”后从小洞通过，打开“单向门 2”。

6、回到位置❸调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间失效。

7、通过“单向门 2”绕到❺处，打开“单向门 3”。

8、回到位置❸调查“スイッチ”，让所有的老鼠化房间生效。

9、依次通过❻、❼、❽位置的小洞，从❾处前往“客船・サイドデッキ”。

客船・サイドデッキ



1、在❶处进行强制战斗：邪宗のヤギ导师 ×3

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
邪宗のヤギ导师			耐						弱	无

让主角使用祝福属性的技能进行有效输出。

2、从❷处前往“左舷中层・客室通路

左舷中层・客室通路



依次通过❶、❷位置的小洞，从❸处乘坐电梯前往“客船・中央ホール”。

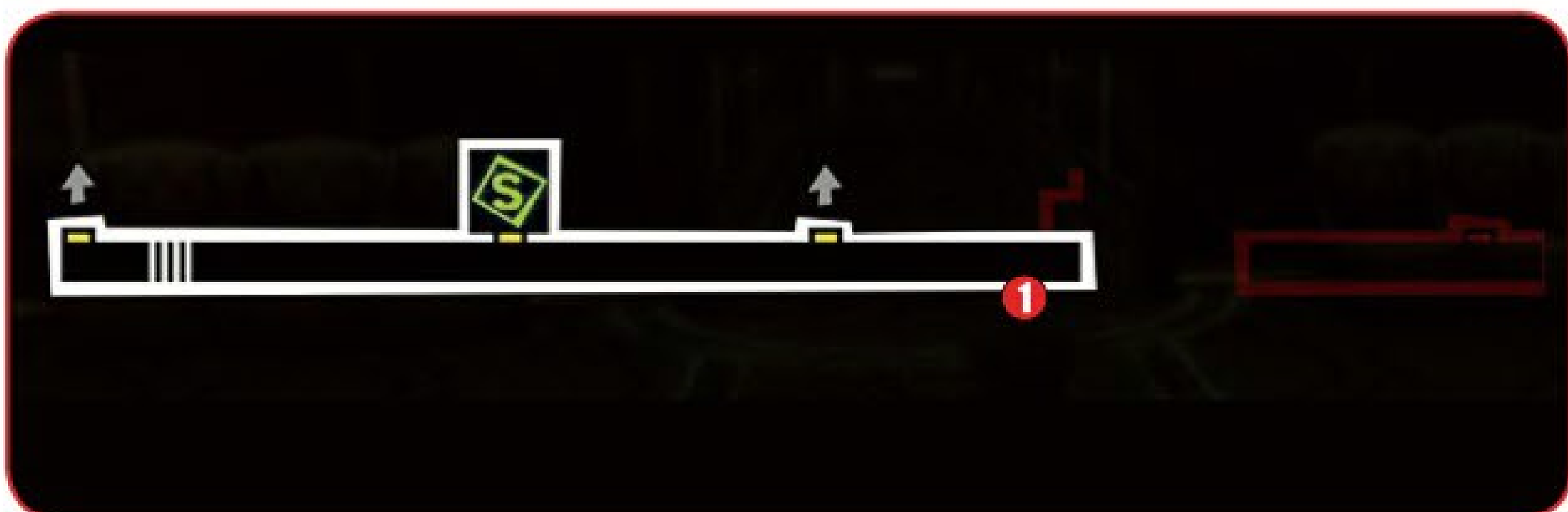
客船・中央ホール



1、进门后触发剧情，之后前往❶处与ウェイター对话。

2、返回地图中的安全屋“中央通路・空き教室”，直接传送到“サイドデッキ・空き教室”。

客船・サイドデッキ







1、从❶处跳上船体外墙，一直往上来到❷处进入“VIP 用客室”，进行第四场 BOSS 战：特异シャドウ・IT 社长。

战斗要点

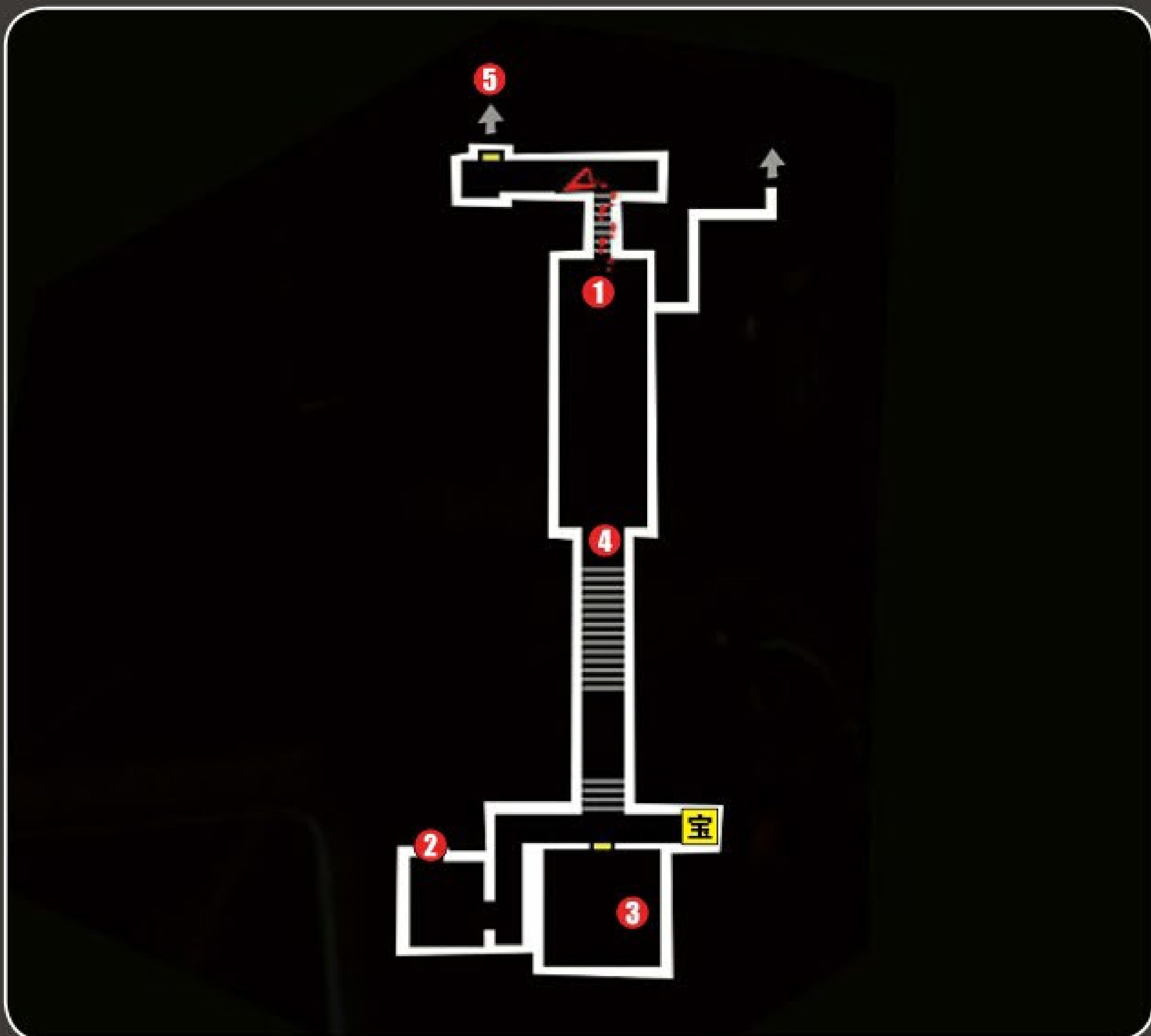
	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
特异シャドウ・IT社长							无	弱		
浮名の宴のクイーン							弱	无		

BOSS 和杂兵的弱点耐性正好相反，因此可以在队伍中带上新岛真和奥村春，分别针对弱点使用单体的攻击即可。杂兵被打倒后 BOSS 会继续召唤，另外 BOSS 会使用即死魔法，因此最好让具有复活技能的摩尔加纳也处于队伍中。

胜利后获得第四枚介绍信。

2、完成战斗后从下层右侧的管道“ダクト”中前往“机关室”。

客船・机关室



1、进入后在❶处进行强制战斗：邪宗のヤギ导师 ×4

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
邪宗のヤギ导师			耐						弱	无

2、在❷处跳上箱子后，从通风口进入“制御室”。

3、在❸处进行第五场 BOSS 战：特异シャドウ・处理役

战斗要点

BOSS 无弱点和耐性，常用技能为物理属性和咒怨即死魔法，因此可以为主角装备物理和咒怨耐性 / 反射的 Persona，为了安全起见可以带上摩尔加纳。战斗中多使用物理属性的 Persona 技能有较大的几率打出暴击。胜利后取得第五枚介绍信。

4、完成战斗后返回❹处，进行强制战斗：冥府の番犬、魔枪操る猛将

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
冥府の番犬			吸						弱	无
魔枪操る猛将					吸					

5、完成战斗后进入与明智吾郎的 BOSS 战。

战斗要点

●第一阶段：明智吾郎

1、此阶段 BOSS 没有弱点和耐性，平常使用祝福和咒怨属性的技能，并且会紧咬主人公一人进行输出，因此装备相应耐性 / 反射的 Persona 有奇效。

2、进行蓄力后的下一回合会使用物理属性技能，因此看到他进行蓄力时可以让主人公换上物理反射的 Persona，或是让奥村春为主人公附加“物理反射壁”。

3、主人公以外的其他角色用各种魔法技能狂轰乱炸即可，打倒他后进入第二阶段。

●第二阶段：アケチ ゴロウ（黑化）

1、此阶段 BOSS 增加了祝福和咒怨的耐性，其他不变。

2、战斗开始后 BOSS 首先为物理攻击风格，此时招式大多为物理属性，几回合后展开“物理反射壁”，我方此时以魔法技能输出为主。

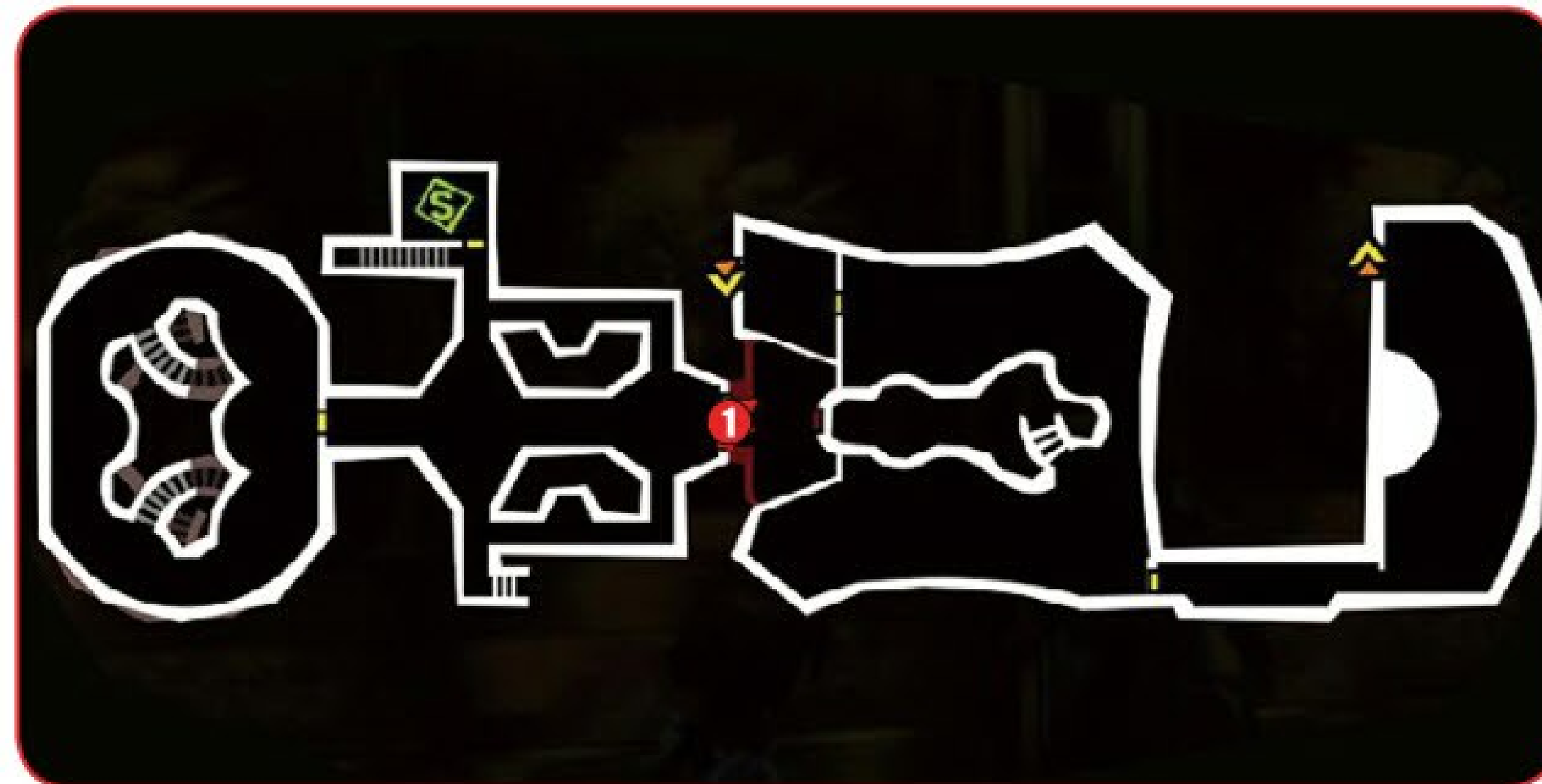
3、HP 下降到 1/2 后展开“魔法反射壁”，同时切换到魔法攻击风格，招式多为各种魔法技能，我方此时以物理技能输出为主。

4、HP 再次下降后会重新展开“物理反射壁”，并切换为物理攻击风格。

5、左上角提示 BOSS 发动“ジョーカーを睨む”后，下一回合会对主角发动大伤害的招式，因此请及时让主角进入防御状态。

6、完成明智吾郎的 BOSS 战后，从地图左上方的❺直接返回“客船・中央通路”。

客船・中央通路



从❶处进入后乘坐电梯前往“客船・本会议”，完成“确认宝物路线”。



盗取宝物 最终期限：12/17



1、和以往不同，发出预告状的当天便会自动进入迷宫。从入口传送到安全屋“中央通路・空き客室”，进入“客船・本会议”进行BOSS战。

2、这场BOSS战难度较高且整个过程很长，因此战斗前请做好各项准备。

角色配置：建议选择新岛真、奥村春和摩尔加纳三人，真和摩尔加纳会习得全体回复技能，可以在持久战中让我方的HP始终维持在安全范围内。奥村春的枪属性技能则用于进行暴力输出。

道具准备：要支撑真和摩尔加纳的回复魔法，准备一定量的SP回复药是必不可少的。另外由于BOSS会使用高几率的异常状态技能，因此请务必到诊疗所中购入一定量的“リラックスゲル”。

其他：如果和武见妙的关系达标，那么可以在诊疗所中为全员购入饰品“贴る大气功”，能够有效缓解SP压力。

Persona：务必准备具有物理反射／无效的Persona。

客船・BOSS战

●第一阶段：人柱の王兽

1、这一阶段BOSS具有物理和枪的反射，而我们最好也让主角换上物理无效／反射的Persona。

2、BOSS有较高几率让我方队员进入激怒状态，此状态下的角色会自动物理攻击，而此时由于BOSS具备物理反射，因此所有的伤害都会被转嫁到我方角色身上，若是刚好来不及使用道具或技能解除这一状态便会非常危险，这也是为何要让主角装物理无效／反射Persona，可以最大程度保证安全。

3、过程中BOSS会开启单次的“魔法反射壁”，此时可以让具备某种属性无效的角色使用该属性的魔法进行攻击，去除反射效果的同时自身也不会受伤。

4、BOSS发动蓄力技能“力を溜めている”后会使用全体大伤害且附带激怒效果的技能“王兽の坏腕”，此时最好全员进行防御。

5、HP下降到2/3后，进入第二阶段。

●第二阶段：人柱の王翼

1、此阶段BOSS具有全魔法属性的耐性，因此我方几乎只能靠物理技能输出。

2、BOSS会依次使用火炎、冰结、电击、疾风、念动、核热、祝福和咒怨属性的魔法，可以让奥村春为全员都展开“魔法反射壁”。

3、HP下降到1/3后，进入第三阶段。

●第三阶段：人柱の王墓

1、此阶段BOSS没有任何属性的耐性和弱点。

2、左上角提示“禍々しい光が集まっている”，请务必让全员进入防御状态。

3、打倒BOSS后进入下一阶段。

●第四阶段：シドウ・サマエル・マサヨシ战

1、此阶段BOSS没有任何属性的耐性和弱点，攻击方式以物理属性和全体万能属性为主，并有较高几率让我方进入无法行动的恐怖状态，请及时使用道具或技能解除。

2、若主角死亡，可以直接从该阶段重新挑战，而不必从第一阶段重新打一遍。

3、濒死后进入下一阶段。

●第五阶段：真・シドウ・サマエル・マサヨシ

1、此阶段BOSS没有任何属性的耐性和弱点，攻击方式除了有物理技能外，也会依次使用全部魔法属性的大伤害，并会解除我方的BUFF状态。

2、和第四阶段一样，BOSS有较高几率让我方进入无法行动的恐怖状态，请及时使用道具或技能解除。

3、HP下降到1/2时会在一回合内使用“霸王の眼光→霸王の波动”这一套伤害非常高的连续技，我方极有可能被秒杀。因此留意到BOSS的HP快要变为一半时，可以提前进行回复并起码让主角进入防御状态，以免前功尽弃。HP下降到1/4左右时还会再发动一次。

4、HP下降到1/2后BOSS的战斗风格会发生较大的变化，魔法属性技能变为单体伤害，且只有火炎、冰结和电击三个种类，因此避免队伍中有这些属性弱点的角色，主角的Persona也要留意。

追忆迷宫 最深处



来到追忆迷宫最深处的“见识夺われし路”，直走前往下层后便可来到“怠惰の监狱・入口”

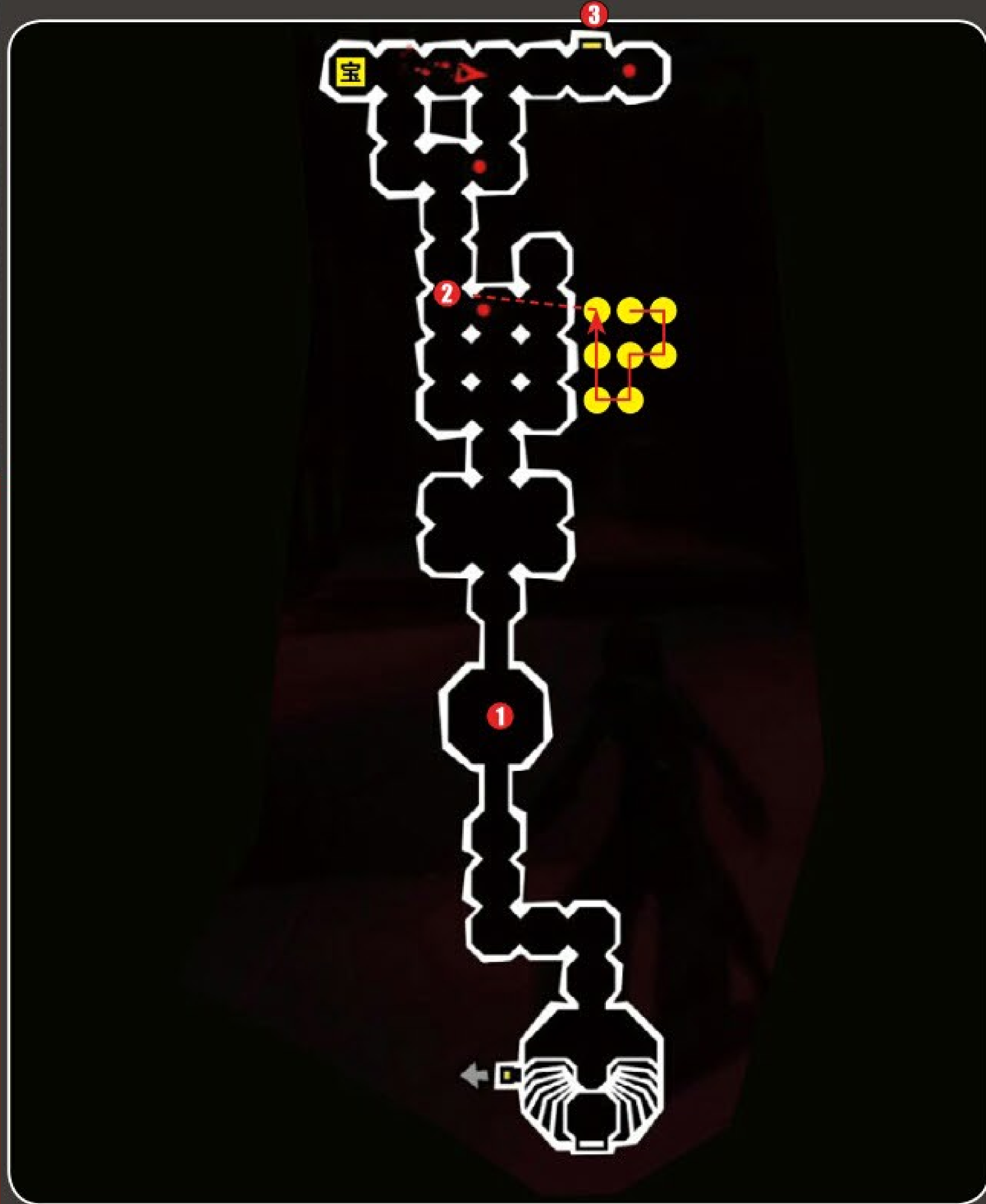
怠惰の监狱・入口

1、这个区域可以前往天鹅绒房间，与门口的**カロリーヌ**对话可以完全回复HP和SP。

2、正面的大门无法开启，因此跳跃到侧面的平台上，从❶处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第一层）”。

怠惰の监狱・狱中通路（第一层）

1、跳下平台后一路往前来到❶处进行强制战斗：异端の救世者 ×2



战斗要点

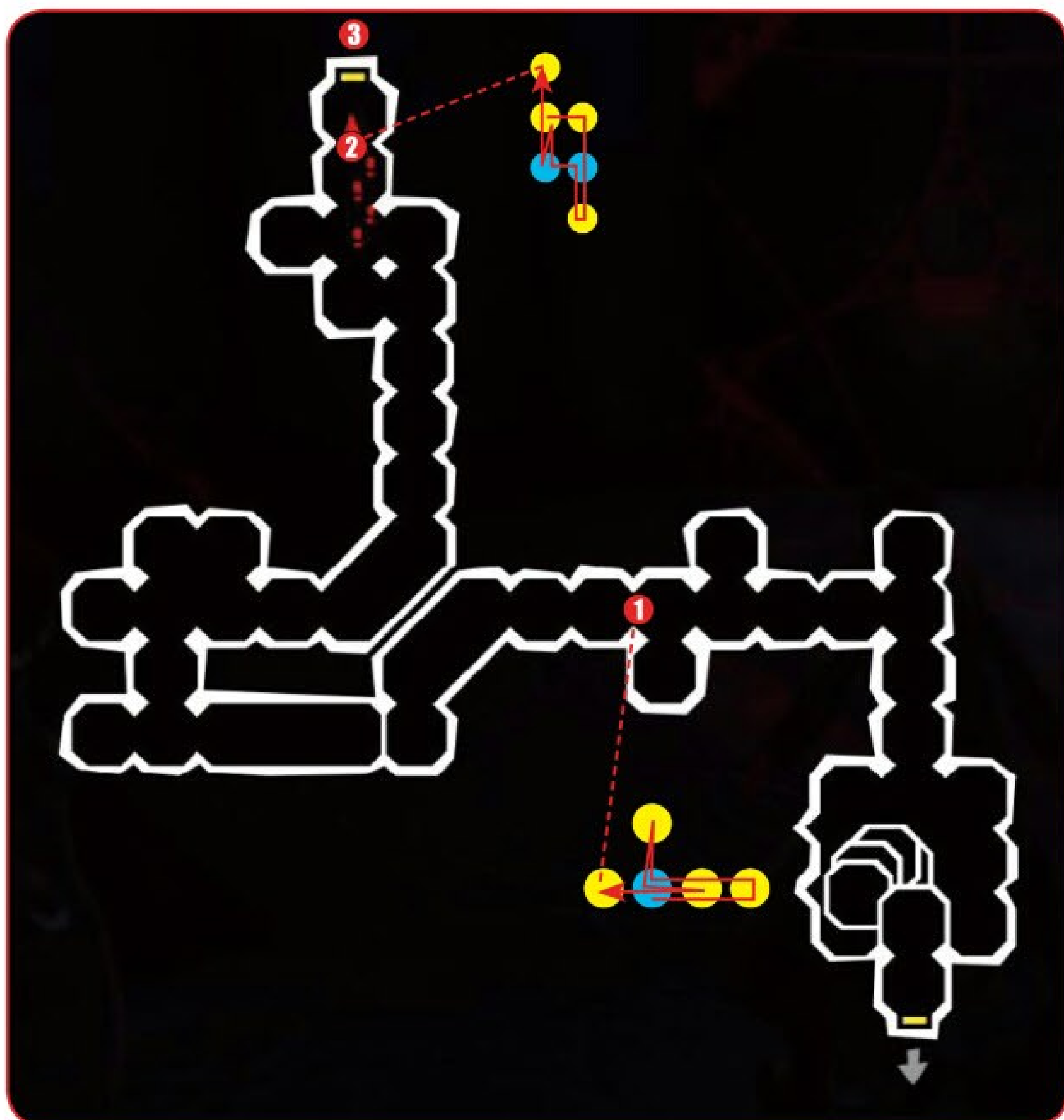
	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
异端の救世者						弱	耐		吸	无

弱点为疾风，选择具有对应技能的Persona或是让摩尔加纳参战即可。

2、在❷处调查“起动パネル”，圆形区域亮起黄光，之后按照地图中箭头标示路线走一圈后再次回到B点，此时圆形区域全部变蓝，再次调查“起动パネル”后便可开启道路。

从❸的位置前往“怠惰の监狱・狱中通路（第二层）。

怠惰の监狱・狱中通路（第二层）



1、在❶处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路。

2、在❷处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路。

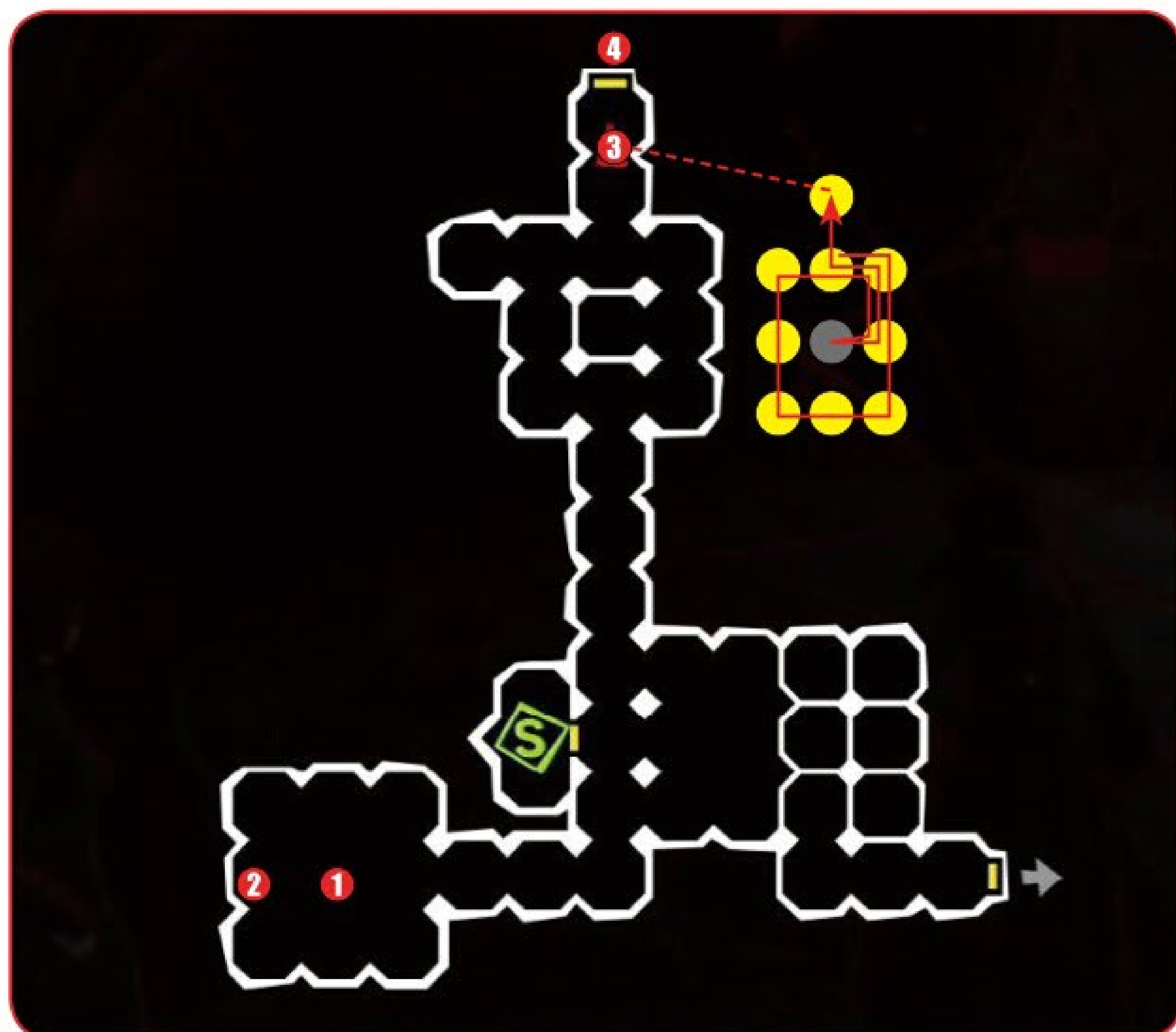
3、从❸处前往怠惰の监狱・内壁，乘车前往“怠惰の监狱・狱中通路（第三层）”。

怠惰の监狱・狱中通路（第三层）

该区域无任何解谜要素或强制战斗，来到❶出处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第四层）”。



怠惰の监狱・狱中通路（第四层）



1、这个区域中有安全屋“狱中通路·独房”，优先进入后进行存档，并可以按R1键传送回迷宫入口处进行回复。

2、到达❶处进行强制战斗：底にいる贪欲王

战斗要点

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
底にいる贪欲王	吸						弱			吸

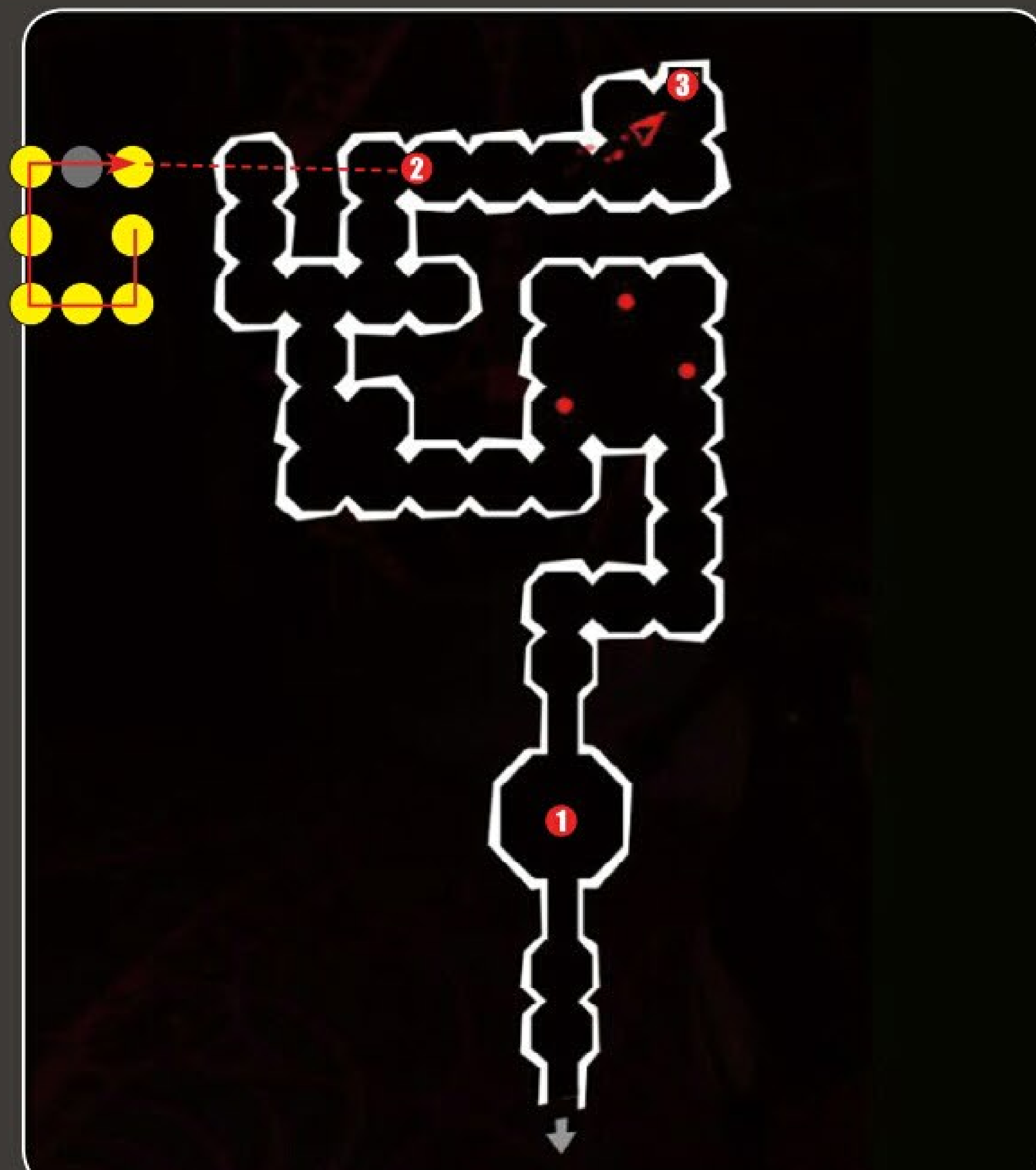
敌人弱点为念动和核热，选用新岛真和奥村春参战即可。

胜利后往前走来到❷的位置，调查“发光する圆盘”后获得道具——朱色の圆盘。

3、在❸处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（中央的黑色区域放入刚刚入手的“朱色の圆盘”即可进入）。

4、最后从❹处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第五层）。

怠惰の监狱・狱中通路（第五层）



1、到达❶处进行强制战斗：堕落の传道师、さすらいの反魂师×2

战斗要点

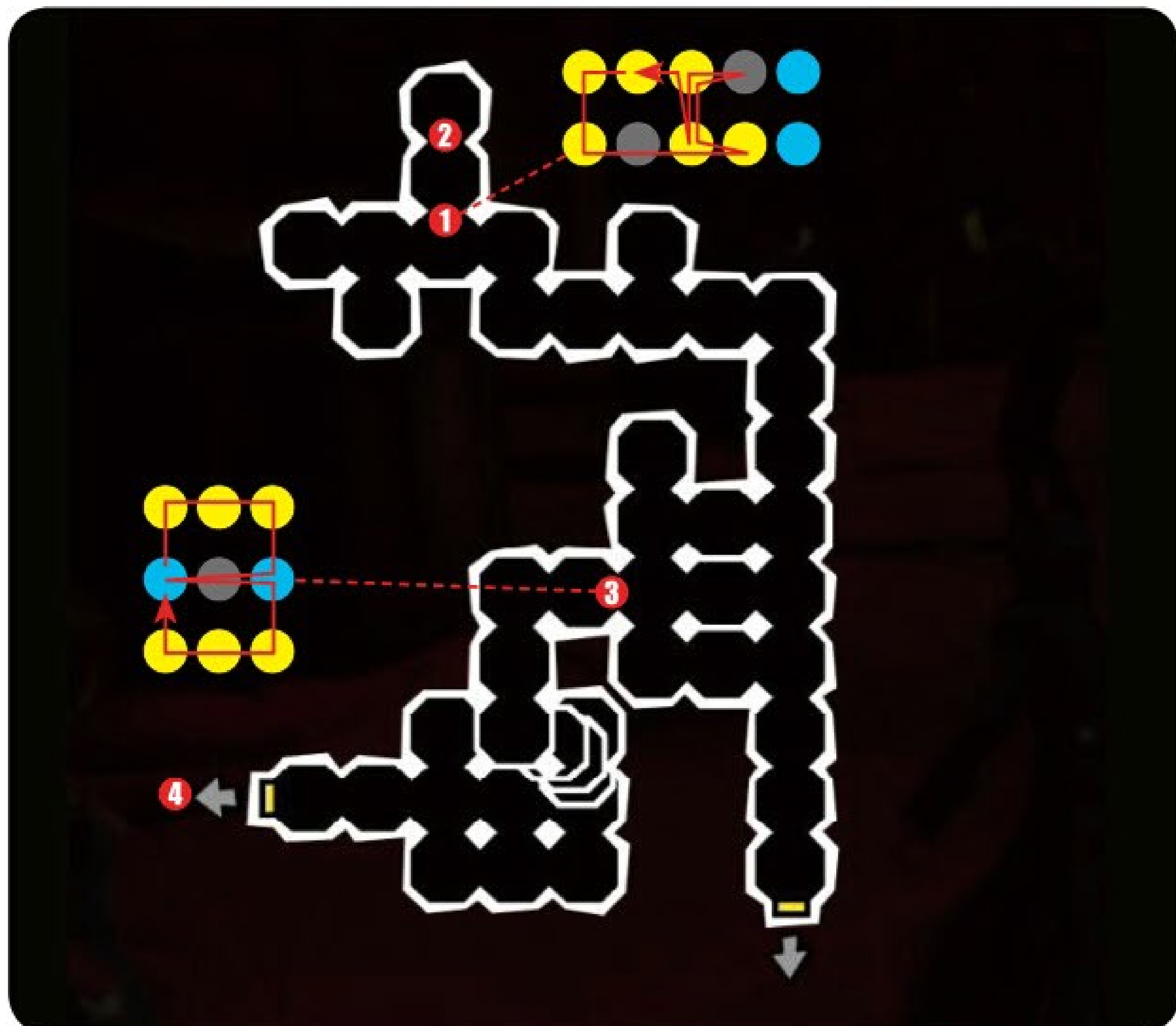
	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
堕落の传道师										无
さすらいの反魂师									弱	反

让主角装备带有祝福属性技能的 Persona 进行战斗。

2、在❷处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（黑色区域可直接通过）。

3、最后从❸处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第六层）。

怠惰の监狱・狱中通路（第六层）



1、在❶处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（黑色区域可直接通过）。

2、往前走在❷的位置调查“发光する圆盘”后获得道具——朱色の圆盘。

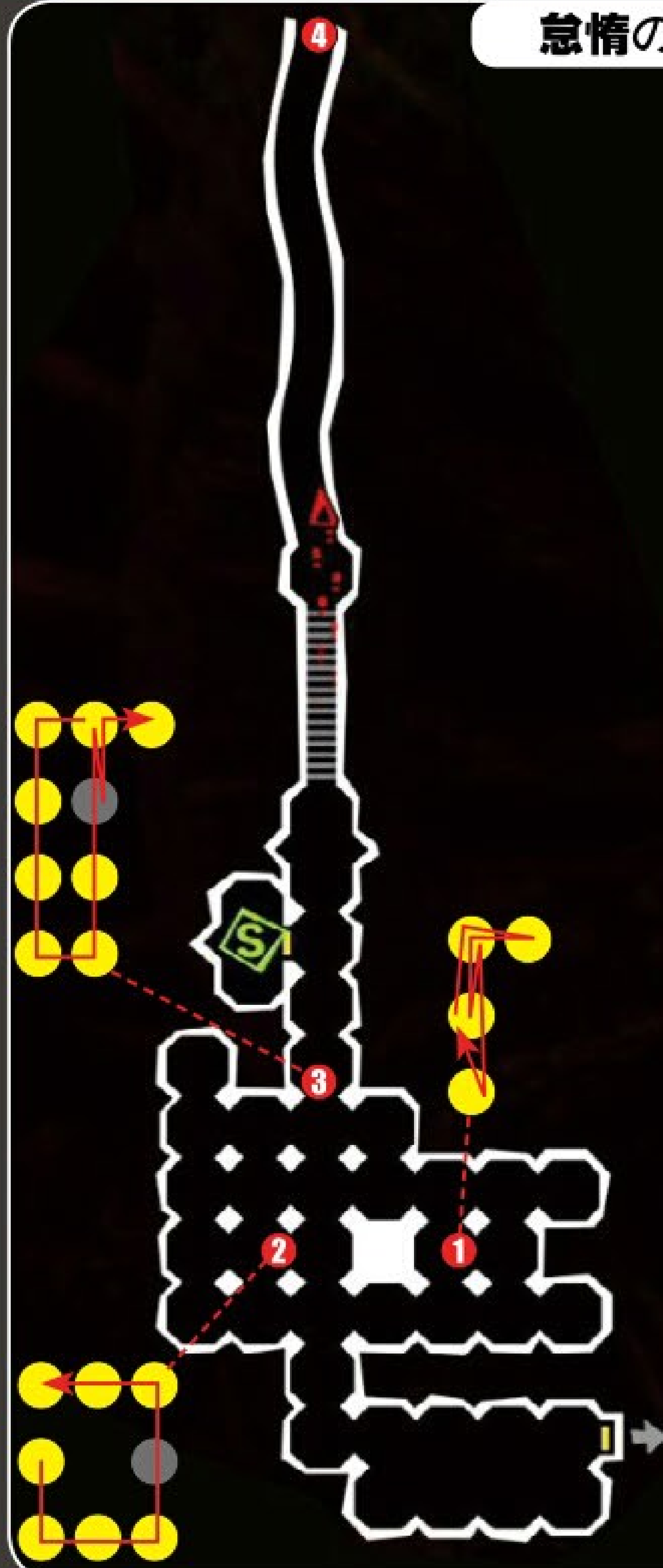
3、回到❸的位置后调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（中央的黑色区域放入刚刚入手的“朱色の圆盘”即可进入）。

4、最后从❹处前往“怠惰の监狱・狱中通路（第七层）。





怠惰の监狱・狱中通路（第七层）



1、在❶处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路。

2、在❷处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（黑色区域可直接通过）。

3、在❸处调查“起动パネル”，按照地图中箭头标示的路线让圆形域全部变蓝，再次调查“起动パネル”可开启道路（黑色区域可直接通过）。

4、完成三个区域的机关后可以到达安全屋“狱中通路・下层・独房”，进入后进行存档，并传送回迷宫入口处进行回复。

5、最后从❹处前往“怠惰の监狱・神殿内部”。

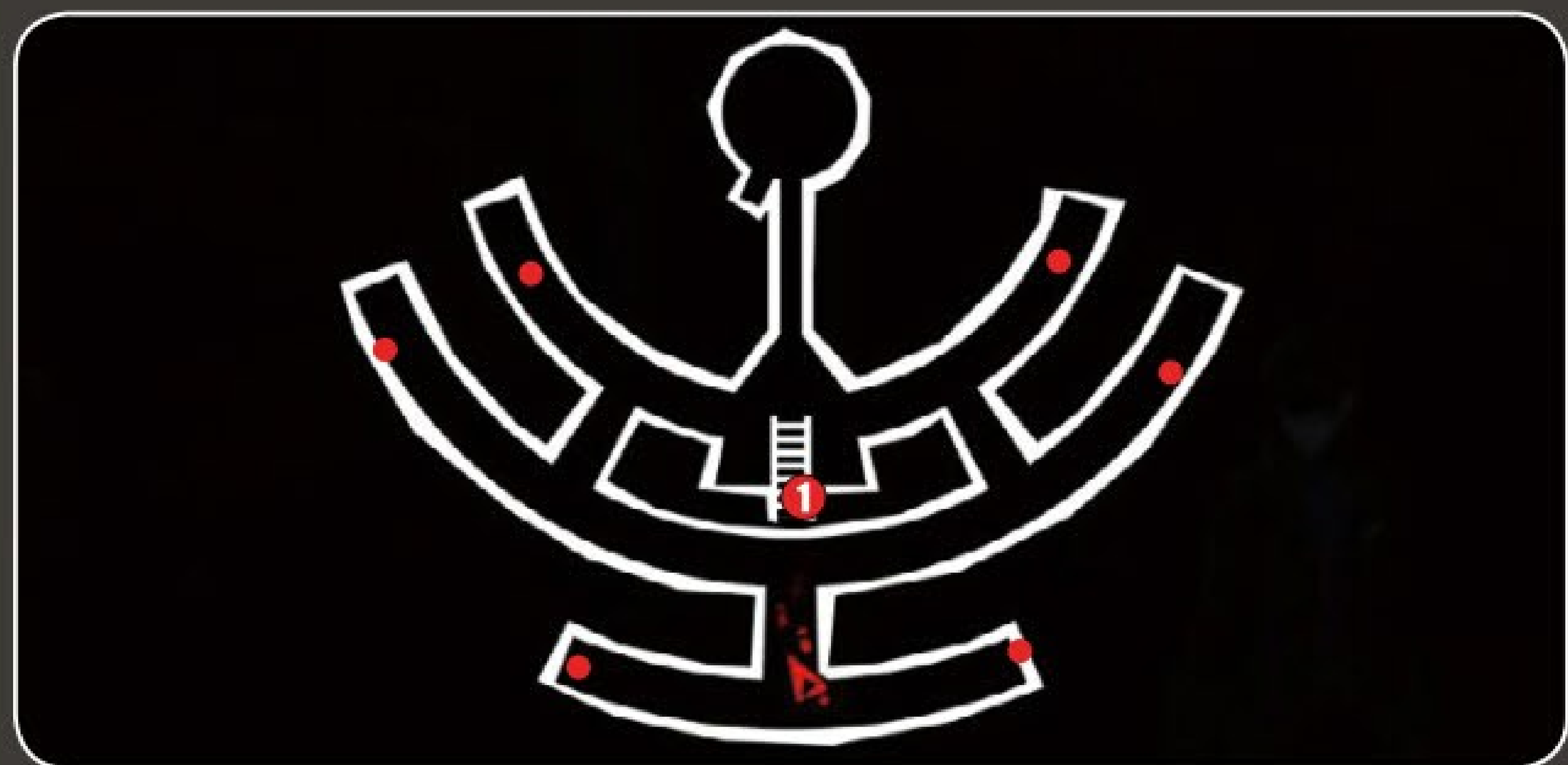
怠惰の监狱・神殿内部



1、从地图左上方跳到下层后进行 BOSS 战，这只是一场剧情战斗，随意进行输出并保证主角存活即可。几个回合过后 BOSS 会使用回复魔法，接着进入剧情演出。

2、剧情过后继续战斗，不过此时 BOSS 只会不断进行回复而不攻击，回复若干回合后本体变为金色，战斗自动结束并触发剧情，此后会自动回到“天鹅绒房间”。

天鹅绒房间



从天鹅绒房间醒来后触发与看守双子的剧情战斗，两人分别使用一轮招式后自动结束。

在地图中红色点标记的位置分别与牢房中的 6 名同伴进行对话。最后全员从❶处上楼，前往最终迷宫。

最终迷宫

涩谷・站前广场



1、这个区域可以进行存档并前往天鹅绒房间，与天鹅绒房间门口的**ラヴェンツァ**对话可以回复HP和SP。

2、在之后的迷宫中若是被敌人发现导致警戒度上升，是无法通过打倒敌人降低的，必须使用“消臭剂”才能回复，准备好之后从❶处前往“圣杯に至る道（第一层）”。

圣杯に至る道（第一层）



1、达到❶的位置后进行第一场BOSS战：死罚の宣告者（无弱点、祝福无效）

战斗要点

开场后BOSS会立刻召唤两个同伴——盲信**する**御使**い**（弱点为咒怨）。由于它们会不断为BOSS增加各种BUFF，因此最好优先解决，让主角使用咒怨属性的技能将它们打出倒地状态后，其他成员则跟上全体魔法。

2、胜利后从Ⓑ处前往“圣杯に至る道（第二层）”。

圣杯に至る道（第二层）



1、到达❷的位置后进行第二场BOSS战：洁癖**の**扫讨者（无弱点、祝福无效）

战斗要点

BOSS基本上只会一招单体的物理属性攻击“剑**の**舞”，不过伤害较高，安全起见可以为主角装备物理反射的Persona。另外可以带上奥村春，在战斗中每回合对一名队友使用展开物理防壁的技能。这样通过反射BOSS的物理技能也能够对其造成有效伤害。

2、胜利后从Ⓒ处前往“圣杯に至る道（第三层）”。

圣杯に至る道（第三层）



1、到达❸的位置后进行第三场BOSS战：责苦の告知者（无弱点、祝福无效）

战斗要点

BOSS常用的技能为单体祝福属性的“神**の**审判”，直接削减一名敌人1/2的HP，建议为主角装备祝福属性无效的Persona。

另外BOSS还会使用全体的电击、冰结、核热属性攻击，建议不要在队伍中加入摩尔加纳和高卷杏，也尽可能不要为主角装备有这些属性弱点的Persona。

2、胜利后从Ⓓ处前往“圣杯に至る道（第四层）”。

圣杯に至る道（第四层）



从Ⓔ处前往“圣杯神殿前”。

圣杯神殿前

1、到达❹的位置后进行第四场BOSS战：终末の导き手（无弱点、祝福吸收）

战斗要点

1、“终末**の**导**き**手”会依次重复之前三名BOSS的技能并形成循环：先召唤两名同伴、接着使用单体物理技能“剑**の**舞”、最后使用单体祝福属性“神**の**审判”，并接上其他属性的全体魔法。

2、抓准这一规律，主角可以根据BOSS所处阶段的行动方式灵活切换Persona，比如先使用带有咒怨技能的Persona解决召唤的敌人、紧接着切换物理属性反射的P，最后使用祝福属性无效的P，最大程度保证主角的安全。

3、BOSS召唤出的同伴“盲信**する**御使**い**”依然是最优先解决的目标，而且请务必在召唤后的一回合内就将两体全部解决，否则其有很大几率会给BOSS使用HP完全回复的技能，相信你肯定不愿意见到BOSS在濒死时HP一夜回到解放前，而自己已经弹尽粮绝。因此最好能事先为主角合成出具有“咒怨属性伤害大”技能的Persona，其他角色在那一回合内则使用各自的全体大伤害魔法。

4、对付BOSS本体可以多使用“物理属性特大”的技能，配合新岛真或摩尔加纳的“全体HP完全回复”能够形成不错的效果。此外奥村春的枪属性Persona技能可以较高几率造成暴击效果从而引发总攻击，展开物理防壁或魔法防壁的技能在这场战斗中也相当实用。

2、胜利后可以通过 R1 键传送回“涩谷・驿前广场”存档（最后的存档机会），与天鹅绒房间门口的ラヴェンツァ对话后完全回复 HP 和 SP。

3、一切准备就绪后传送回“圣杯神殿前”，从Ⓕ处进入圣杯神殿中进行最终 BOSS 战。



最终BOSS战

●第一阶段：圣杯

1、战斗开始后立刻派遣一人寻找机会切断圣杯的补给线，余下三人正常输出即可。这一阶段 BOSS 的威胁不大，想要节省 SP 的话可以尽量用普通攻击或物理属性技能。

2、经过若干回合后，派遣出的同伴顺利切断补给线，此时若圣杯的 HP 下降到一定程度后，则会使用技能“収束する无尽の光”进行蓄力，看到左上角出现这一技能提示后立刻让全员都进入防御状态，因为下一回合圣杯会使用全体特大伤害技能“圣杯无尽光”。

3、打倒圣杯后进入第二阶段的战斗。

●第二阶段：统制神ヤルダバオ

1、前期 BOSS 的主要招式为单体攻击的“光の矢”，伤害中规中矩，我方注意回复即可。

2、当 BOSS 的 HP 下降到一定程度后，便会依次召唤出持有不同武器的手臂，每个手臂视为单体目标，拥有各自的 HP 和行动回合，出现顺序及耐性如下：

	物理	铳	火炎	冰结	电击	疾风	念动	核热	祝福	咒怨
处刑の铳		反				反				
告知の钟			反				反			
断罪の剑	反				反					
律法の书				反				反		

3、由于不同手臂有各自的属性反射，因此在多个手臂同时存在的情况下，我方使用全体伤害的技能时请提前进行确认。第一次召唤出不同的手臂时，每个手臂的 HP 值为 1500，当所有手臂被消灭一次后，再召唤时每个手臂的 HP 值只有原来的一半。召唤手臂的同时 BOSS 会发动一项“七宗罪”技能，具体如上表所示。

七宗罪技能	对应手臂	效果
歪んだ色欲	处刑の铳	1名角色进入色欲状态，无法行动
歪んだ虚饰	告知の钟	1名角色变为全属性弱点状态
歪んだ暴食	断罪の剑	1回合内所有人的技能消耗翻倍
歪んだ愤怒	律法の书	1名角色进入愤怒状态，攻击上升，防御下降
歪んだ强欲	处刑の铳	1名角色进入空腹状态，攻击大幅下降
歪んだ嫉妒	告知の钟	1名角色进入嫉妒状态
歪んだ傲慢	律法の书	BOSS进入反击状态，受到攻击后削减攻击角色的SP

需要特别注意的是“歪んだ傲慢”，该技能发动后我方无论是攻击手臂或是 BOSS 本体，都会遭到削减 SP 值的“神罚”，因此在反击状态解除前，尽量使用回复或者辅助系的技能。

4、当 BOSS 的 HP 所剩不多时，会同时召唤 4 个手臂并使用蓄力技能“神意の高潮”，两个回合后会使用全体特大伤害技能“圣杯无尽光”。因此在蓄力后的第一个回合时请使用回复技能保证全员 HP 全满，第二回合时则全员进入防御状态。

5、BOSS 濒死时会再次蓄力使用“神意の高潮”，此时若有把握可以在两回合内解决 BOSS 则全力输出，若想稳扎稳打也依然可以继续进行回复并防御。

6、打倒 BOSS 后触发剧情，最后使用新 Persona 的技能“大罪の彻甲弹”彻底结束战斗。

支线任务

しつこい元カレに气をつけろ!

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	5月7日	思想夺われし路：エリア1	执着真珠

要点

1、敌人为 Lv.15 的暗影・中野原，弱点为冰结，高难度下会增加火炎、冰结、祝福和诅咒无效。

2、完成战斗后前往“思想夺われし路：エリア 2”的最深处触发剧情。

傲慢なイジメっ子の牙

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	5月9日	调和夺われし路・エリア2	プロテイン

要点

敌人为 Lv.16 的暗影・高梨（LV.16），无弱点和耐性，会使我方进入恐怖状态，注意进行回复。

イジメっ子を操る阴のアイツ

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	“月”的Coop等级达到3后收到短信，之后前往校门口与左右田对话	调和夺われし路・エリア5	邪なる雪の结晶

要点

1、敌人为 Lv.21 的暗影・左右田，弱点为祝福属性，火炎、诅咒耐性、冰结无效。攻击技能多为诅咒属性，可以装备相应耐性的 Persona。

2. 敌人使用技能“魔力を练”后，若无十足把握最好让全员进入防御状态。

イジメは爱のシグナル

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	6月6日	调和夺われし路・エリア7	蛇腹剑

要点

敌人为Lv.22的暗影・清水：弱点为祝福、祝福；物理和枪耐性、诅咒结无效。攻击技能多为物理属性，可以装备相应反射 / 耐性的 Persona。

怪盗团VS窃盗团

难易度	触发条件	地点	入手宝物
D	6月18日	调和夺われし路・エリア6	古びた键

要点

1、先进行杂兵战：游狭の狱卒（物理、枪耐性）+ 念るしかばね鸟（枪弱点）。

2、敌人为 Lv.22 的暗影・卷上，弱点为诅咒。

こんにちは地狱のアルバイト

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“月”的Coop等级达到4后收到短信	节制夺われし路・エリア1	中华スイーツなび

要点

敌人为 Lv.23 的暗影・小户：无弱点；物理、枪、诅咒耐性；祝福无效。

ドクター抗争・失われた治疗法

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“死神”的Coop等级达到7后	节制夺われし路・エリア2	技能卡“メディラマ”

要点

敌人为暗影・大山田，除了物理和枪属性外，其他所有魔法属性均为耐性 / 吸收 / 无效。

暴力彼氏の事情

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“命运”的Coop解禁时	节制夺われし路・エリア3	昏睡棒

要点

敌人为Lv.34的暗影・内村：弱点为念动；物理、枪、祝福、诅咒耐性。

悩める恩师はメイド・イン・ヘル

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“节制”的Coop等级达到8后	节制夺われし路・エリア7	やっかみチェーン

要点

敌人为Lv.31的暗影・鹰濑（念动弱点，核热耐性）+Lv.30的暗影・鹰濑夫人（火炎弱点），看准弱点逐个击破。

淀んだ瞳のネトスト女子

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	7月10日	节制夺われし路・エリア8	粘着毛玉

要点

敌人为Lv.35的暗影・最上，无任何弱点和耐性，较高几率造成我方洗脑状态，注意回复。

猫は死して恨みを残す

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	8月11日后，在便利店（コンビニ）打工两次后	美德夺われし路・エリア1	血のシミター

要点

敌人为Lv.35的暗影・坪井，弱点为火炎、祝福；咒怨反射。

暴け！灵能力者のトリック

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“命运”的Coop等级达到7后	美德夺われし路・エリア3	教祖の御手

要点

敌人为暗影・福来：弱点为冰洁、祝福；火炎、诅咒耐性。较高几率造成我方洗脑状态，注意回复。

暗の取引き・改造铳を狙う男

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“刑死者”的Coop等级达到7后	美德夺われし路・エリア4	不器用なさらし

要点

敌人为暗影・津田，无任何弱点和耐性。

无差别暴行事件を追え

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	8月5日后，在花店打工两次后	美德夺われし路・エリア5	技能卡“チャージ”

要点

敌人为Lv.32的暗影・名栗，无任何弱点和耐性。

俺たちは奴隶じゃない

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	8月2日后，在新宿的酒吧（バー・にゅぅカマー）打工两次后	美德夺われし路・エリア8	游园地エスコート

要点

敌人为Lv.39的暗影・岸，祝福弱点；诅咒无效。

スッパ抜け！恶德上司の横暴

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	“恶魔”的Coop等级达到7后	美德夺われし路・エリア9	技能卡“大气功”

要点

敌人为Lv.30的暗影・本庄：疾风弱点；电击吸收；念动/核热/祝福/诅咒无效。

恶どい地上げ屋に铁槌を

难易度	触发条件	地点	入手宝物
C	8月30日	美德夺われし路・エリア10	生まれ变わる下町

要点

敌人为暗影・上智：电击弱点；火炎耐性；祝福无效。技能以物理属性为主，可以为主角装备物理反射Persona。

十二枚の借用书

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	“月”的Coop等级达到8后隔天收到短信	悲夺われし路・エリア3	技能卡“テルモピュライ”

要点

敌人暗影・秋津：电击弱点；疾风耐性。

チート野郎と呼ばれた男

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	9月4日后，在涩谷的游戏中心（ゲームセンター）与“キレるゲーマー”对话	慈悲夺われし路・エリア5	技能卡“物理无效”

要点

1、敌人为的暗影・根岛。战斗开始后我方所有攻击均无法命中，之后会使用物理反射技能，我方无法形成有效输出。剧情过后自动返回迷宫入口处。

2、触发“塔”的Cooperation：首先前往涩谷的游戏中心与“キレるゲーマー”对话，接着在白天时前往秋叶原的游戏中心与织田信也对话，然后返回四轩茶屋与佐仓双叶对话，最后在白天时前往秋叶原的游戏中心与织田信也对话。

3、再次返回追忆迷宫的“慈悲夺われし路・エリア5”挑战暗影・根岛，主人公使用枪攻击完成战斗。

ステージママに胜负手を

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	“星”的Coop等级达到7后	慈悲夺われし路・エリア6	宝玉轮

要点

敌人为暗影・东乡：祝福弱点；诅咒无效；火炎/冰结/电击/疾风/念动/核热耐性。

ゴミ箱に杀し屋は笑う

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	10月14日	慈悲夺われし路・エリア12	技能卡“ハイパーカウンタ”

要点

敌人为暗影・桐谷，无弱点和耐性。

遗产を狙う恶い伯父さん

难易度	触发条件	地点	入手宝物
B	“法王”的Coop等级达到8，与双叶对话后自动前往	ヤマカンサーベル	宝玉轮

要点

1、法王”的Coop等级达到8后，在咖啡店门口与双叶对话后自动前往战斗地点，这场战斗为主人公单人参与。

2、敌人为暗影・一色，无弱点和耐性。完成战斗后自动返回咖啡店，不占用时间。

少女を蚀む非道な两亲

难易度	触发条件	地点	入手宝物
A	“隐者”的Coop等级达到7后	感动夺われし路・エリア3	技能卡“ハイグロウ”

要点

敌人为暗影・曲尾（火炎弱点）+暗影・曲尾夫人（冰结弱点；火炎吸收；咒怨无效）。

アイ・ショット・マイ・マザー

难易度	触发条件	地点	入手宝物
A	“塔”的Coop等级达到7后	感动夺われし路・エリア11	ソーマ

要点

敌人为暗影・织田：火炎弱点；冰结/祝福/咒怨耐性。攻击技能多为物理属性，装备物理/枪反射的Persona便可轻松获胜。

白い壶、黑い诈欺师

难易度	触发条件	地点	入手宝物
A	11月25日	感动夺われし路・エリア13	破天の薄衣

要点

敌人为暗影・若狭，无弱点；咒怨吸收。

芸能界のドンと呼ばれた男

难易度	触发条件	地点	入手宝物
S	12与3日后，完成游轮迷宫后的第二天	宽容夺われし路・エリア14	イモータルベスト

要点

敌人为暗影・麻仓，核热弱点；火炎吸收；咒怨耐性。

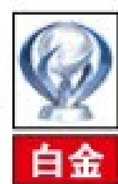
奖杯攻略

奖杯总数	49	铜杯	40	银杯	5	金杯	3	白金	1

本作的白金难度算不上很高，也没有难度要求，就是花费的时间比较久。如果安排合理的可以在一周目就取得大部分奖杯，限定二周目才能取得的奖杯只有两个，并且可以在二周目早期就取得。另外虽然本作也有类似于《P4G》的 250 句导航语音奖杯，不过取得难度大大降低，不再是白金过程中的噩梦了。

白金难度	7
白金所需时间	120小时（根据个人的日程安排而定）
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
有无奖杯BUG	
特殊要求	无

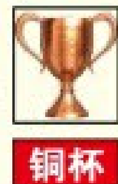
奖杯综述

伝説の怪盗

白金

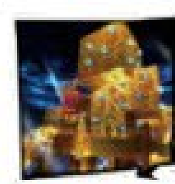
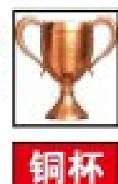
取得条件：取得所有的奖杯

色欲の城、落城

铜杯

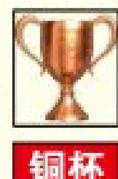
取得条件：完成异世界迷宫·城堡

虚飾の美術館、閉館

铜杯

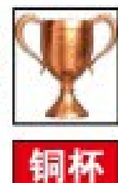
取得条件：完成异世界迷宫·美术馆

暴食の銀行、破綻

铜杯

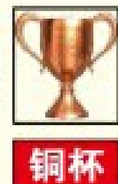
取得条件：完成异世界迷宫·银行

憤怒の金字塔、倒壊

铜杯

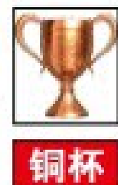
取得条件：完成异世界迷宫·金字塔

強欲の宇宙基地、壊滅

铜杯

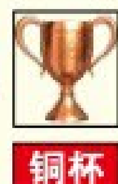
取得条件：完成异世界迷宫·宇宙基地

嫉妬の賭場、閉鎖

铜杯

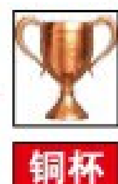
取得条件：完成异世界迷宫·赌场

傲慢の客船、沈没

铜杯

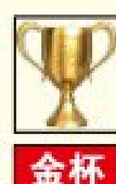
取得条件：完成异世界迷宫·客船

真のトリックスター

铜杯

取得条件：完成追忆迷宫メメントス

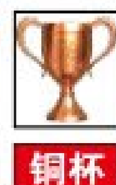



新たなる旅立ち

金杯

取得条件：观看过一次结局

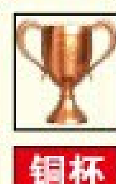
奖杯说明：达成Good End才会跳杯，Bad End无效。结局分歧可参阅正文相关部分。Bad End无效。结局分歧可参阅正文相关部分。

虚飾の美術館、閉館

铜杯

取得条件：剧情奖杯，组成怪盗团

無慈悲な執行者

铜杯

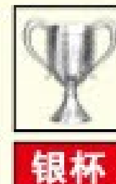
取得条件：进行过50次Persona合体




再生に至る処刑

铜杯

取得条件：进行过一次Persona的断头刑

熱烈リスナー

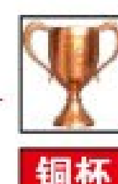
银杯

取得条件：听过250句双叶的导航语音

奖杯说明：比起《P4G》的“钉宫250”要简单很多，低难度下一周目时即可达成。可以注意一下几个要点：

1、尽量换不同的角色多跑跑迷宫刷怪，与角色相关的语音一共有 220 句左右。

2、与我方异常状态相关的语音也有不少，因此在实力允许的情况下，也可以切换到较高的难度下尽量挑战一些擅长附加不同异常状态的强敌，这样会节省不少的时间。

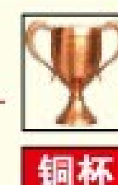



究極の一撃

铜杯

取得条件：单次攻击的伤害超过999

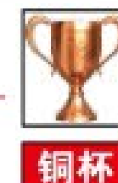
奖杯说明：一周目可达成，游戏后期获得强力Persona即可轻松获得。

一糸乱れぬ連携

铜杯

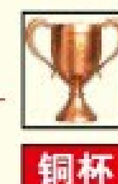
取得条件：进行过50次总攻击

確かな見識

铜杯

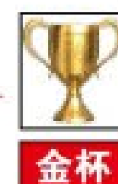
取得条件：进行过100次弱点攻击

怪盗の本分

铜杯

取得条件：得到了宝魔Persona

更生の行く先

金杯

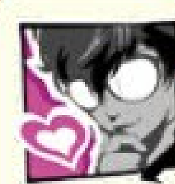
取得条件：打败天鹅绒房间的双胞胎

奖杯说明：二周目奖杯。在随机迷宫（メメントス）的天鹅绒房间门口与她对话可以进行隐藏BOSS战，几个要点：

1、双子会相互复活对方，想要取得胜利必须在一回合内同时打败两人

2、有回合数限制，需要在一定的回合内打出足够的伤害

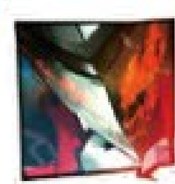
3、建议合成出义经后，使用蓄力的八艘跳。此外可以附加为我方角色附加魔法反射和物理反射。




最高の相棒（パートナー）

铜杯

取得条件：与女性Cooperation达成恋人关系。




反逆の魂

铜杯

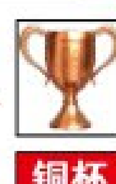
取得条件：剧情奖杯，获得初始Persona——亚森。




仮面コレクター

银杯

取得条件：Persona收集率达到100%

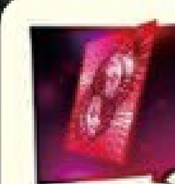
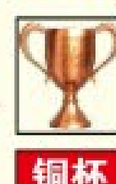



優等生の仮面

铜杯

取得条件：在考试中取得第一名

奖杯说明：必须在知识等级为最高的Lv.5的情况下，在考试中答对所有的题目。

真の協力者

铜杯

取得条件：任意Cooperation的等级达到Max




大怪盗団結成

金杯

取得条件：所有Cooperation的等级达到Max

奖杯说明：安排合理的话一周目可以搞定，不过必须在12月17号之前完成。注意以下几个要点：

1、游戏前期 Cooperation 角色不多的情况下，可以注意升级主角的“人类变量”，另外请充分利用“荣养剂浇花”、“地铁站饮料”等不占用时间的功能来进行提升。节省时间的同时也避免“人类变量”等级不足而造成提升 Cooperation 的瓶颈。

2、开启命运的 Cooperation 后可以优先提升，之后利用“運命占い”和“相性占い”可以在不占用时间的情况下提升其他角色 Coop 等级提升之间所需要的好感度。




繋がる力

铜杯

取得条件：单次战斗中进行3次击掌换人

奖杯说明：针对敌人弱点属性攻击便可轻松达成





お前の中の俺 铜杯

取得条件：战斗中通过交涉系统获得Persona

数多の仮面 铜杯

取得条件：通过交涉系统获得30个不同的Persona

忍び寄るもの 铜杯

取得条件：成功进行50次chance偷袭

頼まれな反逆者 银杯

取得条件：打败刈り取る者

奖杯说明：开始美术馆迷宫的剧情过后，前往随机迷宫（**メメントス**）并在里面呆上一段时间后"刈り取る者"便会出现（有开锁声提示），将其打败即可解锁这一奖杯。

由于与难度无关，因此建议切换到Easy难度完成，或是直接在二周目开safety难度。另外可以选择天候为"流感"的日期前往挑战，那么敌人有一定几率会在开战后进入"绝望"状态，此时便可轻松获胜。

ドリンクマニア 铜杯

取得条件：购买过自动贩卖机中的所有饮料

真の才能 铜杯

取得条件：人类变量的5个种类等级全部达到Max

双子の御指名 铜杯

取得条件：进行过Persona的集体断头刑

数多の犠牲の上に 铜杯

取得条件：进行过Persona的绞首刑

崇高な実験 铜杯

取得条件：进行过Persona的电流椅刑

勤めを経て 铜杯

取得条件：送入单人房中的Persona习得技能

敏腕ネゴシエーター 铜杯

取得条件：解决被敌人挟持的人质

奖杯说明：尽量调整到Normal或者Hard难度，根据我方成员的弱点到比较后期的迷宫中寻找具有相应属性技能的敌人。进入战斗后让那名成员被敌方打出倒地状态，其他队员不做攻击动作，专门为倒地的成员进行回复保证其生存即可。被敌人持续打出倒地状态后就有几率会被挟持，此时按照条件给一定的金钱解救人质即可。

凄腕ガンマン 铜杯

取得条件：一次枪攻击同时击破三名以上的敌人

駆け出し怪盗団 铜杯

取得条件：完成5个支线任务

パーフェクトな仕事 银杯

取得条件：完成所有的支线任务

釣り堀の主 铜杯

取得条件：钓上了钓鱼池之主

奖杯说明：开启钓鱼地点后，先去新宿购买书籍《**釣りのエッセンス**》，读完后在钓鱼时按L1键可以确认种类。之后在换区最高等级的饵料和吊杆后，在夜晚时（豪雨天几率较高）前往钓鱼。钓鱼池之主的颜色是金黄色的，咬钩后请耐心地以一定的时间间隔轻点几次○键（注意别超出到白色区域），若干轮过后便可达成。

俺の庭 铜杯

取得条件：开放所有地图上的地点（Spot）

奖杯说明：参考攻略中"设施一览－其他区域"部分

アグレッシブサーチャー 铜杯

取得条件：在迷宫中的装饰品中获得150个道具

奖杯说明：迷宫中的装饰品可以按L1键查看，闪着黄色光芒的便是。

裏取引の代物 铜杯

取得条件：购买过特制的枪械

奖杯说明：当勇气等级达到4后，到涩谷武器店中找岩井宗久可以改造枪械。

クラフトワーカー 铜杯

取得条件：制作过全部种类的潜入道具

本の虫 铜杯

取得条件：读过所有的书籍

奖杯说明：书籍一共有34本，随着流程的推进书店和图书馆中的书籍种类才会增加，具体可参阅攻略中的"书籍效果及入手地点"部分。

由于读书是需要花费时间的，因此请保持身上时刻携带有未读的书籍，这样而已利用某些日期中上学挤地铁的时间进行阅读。

神に叛く者 银杯

取得条件：合成Persona"**サタナエル**"

奖杯说明：二周目奖杯，且需要一周目时达成Good End。

在二周目时接近天鹅绒房间双胞套的Cooperation——刚毅后即可进行合成，素材为**アルセーヌ**＋**アンズー**＋**イシュタル**＋**サタン**×**ルシファー**＋**ミカエル**。

黄金の指 铜杯

取得条件：完成全部的电视游戏

奖杯说明：先在新宿的书店中购买《**ゲーム大技泉**》并阅读后，可以大大降低游戏的难度，此后再进行挑战即可。难度在于格斗游戏"豪血寺一族"，尽量冷静不要有误操作。

街の強打者 铜杯

取得条件：在棒球训练中打出全垒打

奖杯说明：先在新宿的书店中购买《**バッティングの神髄**》并阅读后，选择初级难度进行挑战。击球时可以按L1开启慢动作，观察到球体变为蓝色时候出击。



Tales of Berseria

作为《热情传说》的前传作品，本作不仅仅在叙事和背景方面和前作有着千丝万缕的联系，战斗系统也是在前作的基盘上得到了不小的进化。PS4 版流畅的 60 帧体验是最大的卖点，加上中文版仅比日版晚不到两周的时间，国内的玩家们得以在第一时间享受到本作的乐趣。

文 秋沙雨　美编 NINA

对应游戏版本：1.01

绯夜传说		BNEI	角色扮演
PS4	Tales of Berseria		中文版
	2016年8月30日	本地1人（战斗时1~4人）	对应年龄：12岁以上
	售价为：479港币		

系统详解

操作

◆ 冒险时

按键	功能
○	对话/确定/调查
×	取消
△	开启小对话
□	打开小地图
左摇杆	移动
右摇杆	控制镜头
L1	重置镜头角度
L2	使用道具瞬移离开迷宫/使用道具瞬移到城市
R1	正在进行的主线进度、猫魂数量以及正在发动的料理效果
长按R2	使用滑板
R3	调整镜头远近
方向键←/方向键→	打开快捷菜单
触碰板	打开菜单

◆ 战斗时

按键	功能
○/×/△/□	使用术技
按下触控版	打开战斗菜单
右摇杆	控制镜头
左摇杆	移动
R1	查看敌人的资料
R1+左摇杆	切换目标
L1	防御/重置镜头角度/（连按2次）中断术咏唱
L1+方向键（←→）或者（打开菜单时）L2或者R2	战斗时切换操作角色
L1+左摇杆	滑步
方向键（↑↓）	发动切换爆发
方向键（←→）	切换将要发动切换爆发的角色
长按R2	发动心魂爆发
长按L2	在术技连携期间发动秘奥义

冒险

◆ 地图图标解说

在画面左上角的小地图或者是地图页面里，玩家可以根据地图的标示来查看该地区或者其他地区的主线、支线或者是其他要素。

图标	含义
	进行主线剧情的对象或者地点
	进行支线剧情的对象或者地点
	能够对话的NPC
	存档点，当我方成员的HP在50%以下时触碰存档点的话能够让HP回复至50%
	传送点，存在于迷宫或者部分野外地区，需要踩上去才能将其激活
	地相树
	甲种业魔
	药草
	猫人宝箱
	城镇
	迷宫
	野外区域
	旅馆
	商店
	酒馆
	利用船来移动
	可确认甲种业魔的情报以及领取狩猎报酬的NPC
	小游戏
	宝箱

◆ 切换领队

在野外或城镇里进行探索时，玩家可以把领队角色切换成除了薇尔贝特之外的其他角色来进行操作。切换的方法是在菜单里将光标移动到想要设为领队的角色身上然后按下△键。



在切换领队角色的时候，各个角色会说出在切换成领队之后的特定语音。把领队角色放置在原地不进行任何操作的时候，就能够看到该角色做出特定动作的样子

◆ Cut in可变式小对话系统

在达成特定条件或者触发主线剧情之后，画面右下角就会小对话提示，按下△键之后，玩家就能够启动小对话。在小对话中看到角色们的对当前发生情况的深入讨论或者他们的意想不到的另外一面。



◆装备技能

装备技能是用来给予角色各种各样辅助效果的系统，当中既有提高角色自身能力的效果，也有提高术技的异常状态附加几率的效果。

装备上的技能分为三种：专精技能、强化奖励以及随机技能。

专精技能

给角色装载了该装备之后就能马上发动专精技能，同时专精技能有熟练度的设定，熟练度通过在战斗里获得的 GRADE 来进行增加。当熟练度达到最大值之后，该角色卸下该装备之后也依然能够拥有专精技能的效果。

在熟练度达到最大值之后依然使用着该装备的话，专精技能效果就会相叠加。





强化奖励

在强化了装备之后才能发动的技能。

强化奖励分为两种：一个是强化了一定次数之后才能解锁的技能，一个是每次强化之后技能效果就会提升。





随机技能

在获得装备时随机出现的技能，相同名称的装备上的随机技能很大几率会出现不同。一件装备能够附加的随机技能不仅仅只有一个，在游戏中后期或者高难度的情况下很有可能获得拥有复数随机技能的装备，同时还能通过获得魔晶石来增加能够附加到武器上的随机技能的种类。





◆强化装备与分解装备

通过消费喀鲁特和素材，可以在商店里对装备进行强化，同时也能在商店里使用分解功能把多余的武器分解成素材。

素材的获得途径除了分解装备之外，还能通过战斗或者地图探索来获得。



强化

强化每种装备时所需要用药的素材都是不一样的，集齐了相应的素材之后就能够对装备进行强化。强化了装备之后，该装备的基本参数就会提升，同时还能强化或者解锁强化奖励的技能效果。初期的强化上限为 3 次，之后可以通过主线或者支线来提升强化上限，强化上限为 10 次。

分解

根据装备的不同，分解之后所获得的素材也不一样，进行了强化之后的装备在被分解之后所获得的素材与未被强化时进行分解所获的素材也会有所变化。

分解强化后的武器能够拿到炼成粉，炼成粉除了可以通过地图场景里的闪光点来获得之外，最主要的入手方法还是通过分解强化过的装备来获得。炼成粉分为下级、中级和上级三种，分解 +1 ~ +3 的装备能拿到下级炼成粉，分解 +4 ~ +6 的装备能拿到中级炼成粉，分解 +7 ~ +9 的装备能拿到上级炼成粉。

◆称号系统

称号能够通过在战斗里完成各种特定的条件来获得，在本作里各角色都有着复数的称号，每个称号所附带的技能都不一样。

在获得了称号之后，达成称号对应的特殊条件之后就能够让该称号升级，升级之后能够解锁新的技能。

在二周目进行游戏时可以在 GRADE 商店购买相应的项目开启各个称号的升级时角色参数增减功能，可以针对玩家的喜好来培养角色。



◆ 商店



与商人对话能够进入商店购买道具、装备或者进行装备的合成与分解等等。

在本作里商店有着等级设定，在商店里进行消费就能够提升商店等级。

◆ 宝箱

在野外和城镇里进行探索时能够发现各种各样的宝箱。当中既有能够拿到一般道具和装备的金银铜三色宝箱，也有需要使用到“猫魂”才能打开的猫人宝箱。

一般的宝箱

一般的宝箱分为三种，每种宝箱能够获得的道具种类都不一样。

首次拿取宝箱里的道具是固定的，拿取之后地图上就会出现宝箱的图标。打开宝箱之后在离开宝箱所在的地区，分别去到4个不同的地区之后返回该处时，宝箱就会有50%的几率会复活，这时候宝箱内的道具是随机出现的。

●**铜宝箱**：能够获得消耗型道具。

●**银宝箱**：能够获得一般的装备。复活时装备随机出现，不过随机技能是固定的。

●**金宝箱**：能够获得高级装备。复活时装备随机出现，不过随机技能是固定的。



猫人宝箱



在地图场景里会漂浮着名为“猫魂”的光点，碰触它们就能够将其收集起来。当玩家在地图上看到一些外表与一般的宝箱有所区别的宝箱时，就能够使用猫魂将它们打开，打开之后宝箱里就会出现猫人，它们会给予玩家装饰品或者服装等等。

每个猫人宝箱所需的猫魂数量都不一样。

◆ 滑板

玩家在解锁某一地区的绿色光标“地相树”之后，就能够在该地区使用滑板。长按R2键就能乘上滑板进行移动，使用左摇杆能够控制方向。在“外观”页面里还能够更换滑板的外形。

当地图上的敌人等级比玩家低约10级以上的时候，使用滑板撞上敌人的话会直接把敌人给撞没，不过不会获得任何掉落品或者经验值。在使用黑暗瓶的情况下踩滑板接触敌人的话，无论敌人和玩家的等级差距有多大，都会马上切入战斗。



◆ 探索异海

类似于《无尽传说2》的“猫派遣”系统。玩家可以派遣探索船到异海对未开发的地区进行探索，在经过30分钟之后探索船就会返航，将成果献上。

通过探索异海所能拿到的物品包括素材、财宝（本作的收集要素之一）或者料理菜单。通过不断进行探索来提升探索等级并解锁新的区域，而获得的财宝数量越多，探索船能够获得的技能也就越多，这能够为之后的探索异海提供各种各样的便利之处。



◆ 料理系统

玩家在获得了料理菜单之后就能够使用料理系统来制作料理。

每个角色都有着各自的料理等级，不同的角色制作同一种料理时会触发不同的料理技能，通过角色反复制作料理就能够提升他们的料理等级。

在制作料理之后队伍全员的HP就会回满，同时会根据料理本身的效果或者料理技能的效果来给玩家的战斗带来各种有利的效果。



同时还可以设定指定的队员在战斗时满足特定的条件或者在战斗结束后就会自动制作料理，玩家可以自由选择角色和角色料理技能来进行料理的制作，在战斗结束后马上食用的话就会自动回满HP。

◆ 服装与装饰品

在游戏菜单的“外观”项目里玩家可以给角色更换服装和装饰品，还可以更改饰品的角度和大小，根据自己喜好来改变角色的外表。

可装备的装饰品有规格限制，一个角色可装备的装饰品共有3格的规格，而每个装饰品的规格数值都各不相同，有些是两格，有些是一格半，而玩家不能够装备规格超过3的装饰品们，所以如何取舍也是



一大问题。



本作的换装系统还追加了能够更换角色姿势的功能，在换装之后玩家可以自由更换角色姿势来从不同角度欣赏角色的新打扮。在游戏里玩家达成各种各样的条件（例如完成支线、玩小游戏或者打开猫人宝箱等等）就能够获得各种各样的服装或者饰品。

在 DLC 里购买的饰品也能够给其他角色使用。需要注意的是部分 DLC 服装是自带 BGM 的，可以在“外观”里选择打开或者关闭服装自带的 BGM。

◆ 小游戏

在本作里存在着数量众多的小游戏，在各地与特定的 NPC 对话就能够进行游戏。

完成各个小游戏的特定条件之后就能够获得各种各样的奖励，有些是特殊装备，有些是装饰品，甚至是角色的换装。





◆ 甲种警戒业魔

存在于世界各地的强大业魔，将它们打倒之后能够拿到稀有的道具。玩家需要在城镇里与 NPC 打听它们的情报之后前往指定地点与它们进行战斗，干掉甲种业魔可以获得魔水晶等稀有道具，将它们干掉之后回到城镇与 NPC 进行汇报还能够获得另外的奖励，整个游戏里共有 31 只甲种业魔，不会重复出现。



◆ 游荡强敌

在满足一定条件之后会在战斗结束时乱入战场的强大敌人，会重复出现。

乱入的条件：普通以上难度里在一个区域进行战斗积攒 GRADE 到一定数值后并且战斗时间超过 1 分钟时，一定几率会乱入，乱入时会有一段空白时间来让玩家判断是要与它们战斗还是选择逃跑，这时逃跑的槽积攒速度会变成平时的 2 倍。

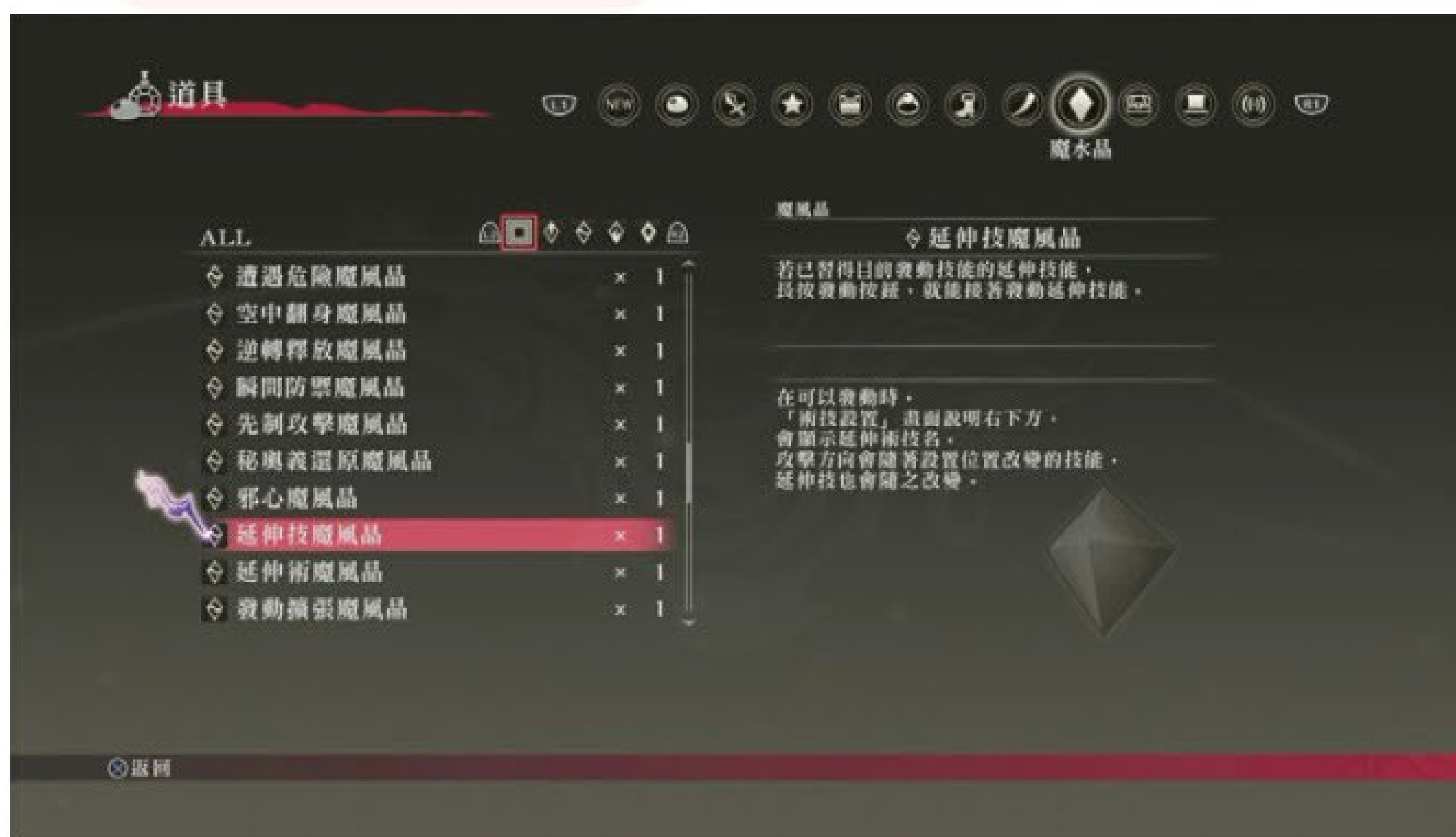
和它们一起出现的杂兵敌人在强敌被打倒之前会一直处于无敌状态，将强敌打倒之后它们也会消失。每次将它们干掉之后，在下一次出现时强敌的等级会 +5 级。



◆ 魔水晶

在游戏里打倒甲种业魔这类敌人之后就能够拿到特殊的道具“魔水晶”。

这个道具会给整个队伍来带各种各样的影响效果，例如提升队伍所有角色的能力、解放新机能、追加装备随机技能的技能种类等等。



战斗系统

◆ 战斗阶级

战斗阶级即为游戏难度，本作的难度分为简单、普通、进阶、困难、恶梦和混沌共 6 种。其中简单、普通、进阶和困难在游戏一开始就能够选择，恶梦和混沌需要获得对应的魔水晶时才能够解锁。

需要注意的是，难度越高，获得的经验值越少，但是稀有装备掉落率会提升，喀鲁特和 GRADE 的获得量也会增加。

各类数值\难度	简单	普通	进阶	困难	恶梦	混沌
敌人的等级	0.8倍	1倍	1.1倍	1.2倍	1.3倍	1.5倍
敌人的HP	1倍	1倍	1.2倍	1.4倍	1.6倍	2倍
敌人的物理攻击	0.5倍	1倍	1.2倍	1.4倍	1.6倍	2倍
敌人的术攻击	0.5倍	1倍	1.2倍	1.3倍	1.5倍	1.8倍
敌人的物理防御	0.9倍	1倍	1倍	1.2倍	1.3倍	1.5倍
敌人的术防御	0.9倍	1倍	1倍	1.2倍	1.3倍	1.5倍
敌人的集中力	0.5倍	1倍	1.25倍	1.5倍	1.75倍	2倍
敌人的术咏唱时间	1.5倍	1倍	0.9倍	0.8倍	0.7倍	0.5倍
敌人攻击后的待机时间	2倍	1倍	0.9倍	0.8倍	0.7倍	0.5倍
对使用敌人的耐性属性攻击时的伤害补正	–	0.5倍	0.4倍	0.3倍	0.2倍	0.1倍
我方回复术的HP回复量	1.5倍	1倍	0.9倍	0.6倍	0.4倍	0.2倍
使用道具之后的冷却时间	2秒	4秒	5秒	8秒	10秒	16秒
在陷入战斗不能状态时BG槽剩余量	1倍	0.5倍	0.3倍	0.2倍	0.1倍	0倍

各类数值\难度	简单	普通	进阶	困难	恶梦	混沌
在我方陷入战斗不能状态时敌人的攻击后待机时间补正（仅限4次）	战斗不能的次数×0.16秒	战斗不能的次数×0.08秒	战斗不能的次数×0.03秒	战斗不能的次数×0.016秒	0秒	0秒
全灭之后选择再次挑战时敌人的攻击后待机时间补正（仅限2次）	再次挑战的次数×0.16秒	再次挑战的次数×0.1秒	再次挑战的次数×0.03秒	0秒	0秒	0秒
经验值	1.2倍	1倍	0.95倍	0.8倍	0.7倍	0.6倍
连击奖励的经验值补正	0倍	1倍	1.2倍	1.5倍	2倍	4倍
喀鲁特	0.8倍	1倍	1.1倍	1.2倍	1.3倍	1.4倍

◆ 开始战斗



在本作里，角色和敌人进行接触之后就会立刻切换至战场，战场的地形与遇敌时的地形相同。

遇敌时的状态分为四种：

①通常状态：在敌人发现玩家时与敌人进行正面接触时会进入的战斗状态，敌我双方不会附加任何有利状态或者不利状态。

② Risky Encounter：被敌人从身后接触时所进入的战斗状态，会在我方所有角色的 SG 上限减少 1 个并且开场时处于 SG 为 0 的情况下进入战斗。

③ Advanced Encounter：在敌人没有发现玩家时与敌人进行接触时会进入的战斗状态，敌人全体的 HP 会减少一定比例，我方所有角色的 BG 增加 1 个。

④ Dangerous Encounter：在地图上与两个以上的敌人进行接触时会进入的战斗状态。在这种状态下进入战斗时，当敌人的原等级比我方队伍等级低的时候，敌人的等级就会产生变化，这时它们的等级为队伍平均等级 + 战斗难度（※）×2。敌我双方的回复术回复量都变为原有的 25%，术技效果发生率变为 2 倍。敌人的待机时间减半，攻击间隔变短，同时会有敌人的增援出现。逃走时逃跑的槽增加速度为原有的 25%。

想要脱离战斗的话就让操作角色一直向战场外的方向跑，这时候就会出现一个逃跑的槽，当槽积满的时候就算是逃跑成功。逃跑所需的时间（单位：秒）=4+（战斗开始时敌人的最高等级 – 队伍平均等级）÷5，可以通过技能或道具来缩短逃跑时所用的时间。

※ 战斗难度的对应值分别为：简单：0、普通：1、进阶：2、困难：3、恶梦：4、混沌：5。



◆ 战斗模式

在主菜单的术技页面或者在战斗里可以切换角色的操作模式，模式共分为三种：

MANUAL：角色的移动和攻击全都由玩家来自行控制。

SEMI AUTO：玩家输入攻击指令之后角色自动移动至敌人前进行攻击。

AUTO：战斗交由 AI 自动进行。

◆ 术技

本作的术技是能够设置在○×□△四个键里，每个键都能设置 4 个阶段的术技，也就是说玩家一共可以装备 16 个术技。如果在游戏初期保持术技的设置不变的话，在进行游戏的过程中习得术技时，更上一级的术技就会自动配置到术技连携的键位之中。

在战斗里，玩家能够设置 1 ~ 4 个阶段的术技，在使用了第 4 阶段的术技之后进行第 5 次连携时所使用的术技就会回到第 1 阶段，重新开始新一轮的术技连携。

在战斗中使用○×△□可以任意进行连携，比如说使用△作为第 1 阶段连携之后，第 2 阶段连携不会局限于△的第 2 阶段术技，而是可以使用○×△□四个键位的任意一个术技来作为第 2 阶段的连携。在游戏里拿到了“发动扩张魔风晶”之后可以追加新的键位：L1 键 + ○ / × / □ / △，利用这个键位可以在通常连携期间切换至其他的术技。

圣隶术的咏唱时间会根据连携次数的增多而缩短，所以在设置术技键位时建议把术给放到最后。





术技连携次数对各术技的影响

术技种类	影响效果	1连携	2连携	3连携	4连携	5连携	6连携	7连携	8连携以上
特技	特技以外的术技消费SG减少	–10%	–20%	–30%	–35%	–40%	–45%	–50%	–25%
奥义	奥义以外的术技效果发动几率提升	+20%	+40%	+60%	+70%	+80%	+90%	+100%	+50%
圣隶术	圣隶术以外的术技攻击到敌人后失衡时间增加	+0.13秒	+0.2秒	+0.26秒	+0.33秒	+0.4秒	+0.47秒	+0.53秒	+0.27秒
心魂爆发	心魂爆发以外的术技伤害输出提升	+20%	+40%	+60%	+80%	+90%	+95%	+100%	+50%

术技使用次数的统计

在术技画面里除了可以查看术技的介绍和属性等信息之外，还能查看术技的使用次数。术技的使用次数所代表的★符号数量会影响到部分称号技能以及战斗开始时 BG 槽的回复量，术技、奥义、心魂爆发、切换爆发以及秘奥义都有使用次数的统计，不过它们的★对应次数各不相同：

个数	特技使用次数	奥义使用次数	术使用次数	心魂爆发使用次数/切换爆发使用次数	秘奥义使用次数
0.5	50	35	25	15	10
1	150	110	80	50	30
1.5	300	210	150	90	60
2	600	420	300	180	120
2.5	1000	700	500	300	200
3	2000	1400	1000	600	400
3.5	4000	2800	2000	1200	800
4	6000	4200	3000	1800	1200
4.5	8000	5600	4000	2400	1600
5	9990	7000	5000	3000	2000

◆心魂量表（SG）

在战斗画面的角色状态栏里，位于角色 HP 槽位置之上的水蓝色菱形图标就是 SG 槽。在上图里，红色圆圈里的是角色的 SG 槽上限，蓝色圆圈里的是当前的心魂值。

1 格 SG 槽等于 30 点心魂值，在战斗开始时的默认心魂值为 90，也就是 3 格 SG 槽。心魂量表的数量决定了战斗时所能使用的术技连携次数，上图的心魂量表为 3 个，也就是说能够连携至第 3 次。

而使用术技会消耗心魂值，在消耗心魂值的时候消耗掉的心魂值会变成红色，这时候如果马上进行防御或者其他能够回复心魂值的行动的话就能够马上把心魂值回复过来。心魂量表的上限最小值为 1 格，即 30 点心魂值。

在初始状态下，心魂量表的上限为 5 格，下限为 1 格，在战斗开始时基本都是以 3 格作为初始心魂值。战斗开始时的初始心魂值上限可以通过角色操作次数相关的称号以及与强化数合计有关的魔水晶来增加，最大值为 8。

心魂量表上限数还会带给战斗带来一些影响：



受影响的项目	1SG	2SG	3SG	4SG	5SG	6SG	7SG	8SG
受到攻击时的伤害量	0.8倍	0.9倍	1倍	1.1倍	1.2倍	1.3倍	1.4倍	1.5倍
赋予敌人异常状态的几率	2倍	1.33倍	1倍	0.8倍	0.66倍	0.57倍	0.5倍	0.44倍
陷入异常状态的几率	0.2倍	0.6倍	1倍	1.4倍	1.8倍	2.2倍	2.6倍	3倍
回复术的回复量	1.24倍	1.12倍	1倍	0.88倍	0.76倍	0.64倍	0.52倍	0.5倍
受到攻击时的失衡时间	+0秒	+0.03秒	+0.06秒	+0.1秒	+0.13秒	+0.16秒	+0.2秒	+0.23秒

回复心魂量表

回复心魂量表或者提高心魂量表上限的方法有很多种，以下列出几种较为简单的：

①通过攻击敌人来夺取。角色剩余的 Soul 越少，可夺取的几率就越大。

②让敌人陷入昏迷或异常状态。但是当敌人的心魂仅剩 1 格时就无法继续进行夺取。

③使用特定道具来进行回复，或者在战场里捡取。在我方角色陷入战斗不能的状态或者看准敌人的攻击时机使用滑步来躲过敌人的攻击时，心魂就有可能掉落在战场里，如果在 30 秒内不将其捡起的话，心魂就会消失。

④发动切换爆发。

⑤蓄力防御至第二阶段。

除此之外还能够通过技能等途径来增加额外的回复途径。

需要注意的是，当我方角色因敌人的攻击而陷入昏迷或者异常状态的时候心魂就会被敌人夺取。





◆防御与滑步

按住 L1 键就能够防御敌人的攻击，减少伤害。在剧情里获得一些魔水晶之后就能够开启防御蓄力功能，蓄力共分为三个阶段，每个阶段都有不同的效果，当蓄力至第三阶段时也能够获得前两个阶段的附加效果。

●狙击蓄力：长按 L1 键 1 秒之后会发动的效果，在蓄力防御结束后的第一段攻击术技所附带的引发昏眩或者异常状态发动几率会变成 2 倍。

●心魂蓄力：长按 L1 键 1.5 秒之后会发动的效果，能够回复 1 格 SG。

●破解蓄力：长按 L1 键 2 秒之后能够发动的效果，在蓄力结束后所使用的第一段攻击会附带破防效果，而且还会提升让敌人陷入昏迷状态的几率。



按住 L1 键然后晃动左摇杆就能让操作角色进行滑步，可以左右滑步也能够向前突进。滑步也会算在术技连携的次数里，同时会消耗 SG，第一次滑步会消费 5 点 SG，连续滑步时消费的 SG 会加 5，第一次为 5，第二次为 10，第三次为 15，以此类推。

操作能用圣隶术的角色的话可以活用术技连携第四次时缩短咏唱时间

的特性来使用滑步配合战斗。

看准敌人的攻击时机来使用滑步闪避的话还能得到一些不错的奖励效果，例如能够让敌人的心魂掉落等等。

战后结算画面

在战斗结束之后还会进行对本场战斗的结算，当中包括MaxDamage（最大伤害值）、MaxHit（最多连击数）、Time（战斗用时）、EXP（经验值）、Gald（喀鲁特）以及GRADE。

其中GRADE会受到游戏难度和玩家在战斗时所作出的行动的影响，难度越高，GRADE的倍率就越高，而玩家在战斗时的行动（不使用道具打倒BOSS、让敌人陷入异常状态、达成指定连击数等等）会影响到GRADE的数值，GRADE的最小值为0，不会出现负数的情况。



经验值

战后结算的经验值分为基本经验值和连击奖励两种。基本经验值是队伍全体人员可以获得的经验值，连击奖励为对最后的敌人使出最后一击的成员的经验值。

基本经验值的算法为：战斗中打倒的敌人的经验值 ×{10–（队伍平均等级 – 敌人最高等级）}÷10× 战斗难度对应值。其中“队伍平均等级 – 敌人最高等级”的最小值为0，最大值为7。

连击奖励的算法为：所获得的经验值 ×（最大连击数 × 战斗难度对应值））÷100。

战斗难度的对应值分别为：简单：0、普通：1、进阶：2、困难：3、恶梦：4、混沌：5。

心魂爆发

心魂爆发是能够让角色的术技联系次数突破界限的系统，只有在角色的心魂在3个以上（包括3个）的时候才能发动，心魂小于3个的时候是无法使用的。

在发动心魂爆发的时候角色能够回复HP，而且心魂爆发的攻击还附带破防效果。

心魂爆发的使用方法是在进行术技连携时长按R2键即可发动。例如当某个角色进行术技连携至第4阶段之后，长按R2键发动心魂爆发，心魂爆发本身也会对敌人造成伤害，在攻击过后玩家就可以紧接着让该角色继续进行术技连携，这时候连携就会回到第1楼段，如果本次连段没有从敌人处获得心魂的话，那么就会在第3楼段结束，算上心魂爆发自带的伤害效果，此次连段总共进行了8次攻击。

每个角色的心魂爆发都有着各自的风格，发动条件也各不相同，而且每个角色的心魂爆发都有着阶级设定，每个阶级的发动条件和效果也有所差别。

切换后卫角色

在战斗时最多有4个可参战的角色，而使用方向键↑/方向键↓可以进行操作角色与后卫角色的切换，被切换至后卫的角色会慢慢回复HP。

在HP槽右边的数字是爆发槽（BlastGauge，简称BG槽），使用切换爆发等行动时会消耗1BG，爆发槽在战斗结束后不会自动回复。参战角色之间的操作角色切换为L1+方向键←→，这种切换不会消耗BG槽。

在把操作角色切换成后卫角色时，后卫角色在上场的同时会发动自己的固有技对敌人进行攻击，同时该角色的心魂会多加1个。当操作角色陷入异常状态而且会被敌人夺取心魂时可以用这种方法来避免心魂的流失。



回复BG的方法有：①在战斗时使用心魂爆发；②在战斗开始时根据各角色的各个术技累计使用次数的★数量来回复（通常遇敌时每200个★能回复1BG）；③使用特定道具；④去旅馆休息。

切换后卫角色的形式共有4种：

①使用切换爆发上场：方向键↑/方向键↓；

②不做其他任何行动直接上场：按住L1，然后按下方向键↑/方向键↓；

③使用心魂爆发上场：按住R2，然后按下方向键↑/方向键↓；

④使用秘奥义上场：在场上的角色发动秘奥义即将结束时按住L2，然后按下方向键↑/方向键↓，这时切换上场的角色只会消耗秘奥义所需要的BG。



作战

在主菜单或者战斗菜单里可以通过“作战”来设定非操作角色或者在自动模式下的操作角色的行动。

作战的设置项目分为“基本行动”、“战术”、“攻击・回复”、“爆发量表”和“心魂爆发”五项。

“基本行动”可以设定角色与敌人进行战斗的形式，例如攻击距离角色近的敌人、攻击与玩家不同目标的敌人或者攻击心魂多的敌人等等。



“战术”则可以设定角色在攻击敌人时所采取的战术，既可以让角色使用近战系的术技来进行战斗，也可以让角色针对敌人的弱点属性并避开耐性属性来进行攻击。

“攻击・回复”可以根据角色HP的剩余量来让角色采取攻击行动，在角色HP的剩余量小于一定数值时就会自动进入回复或者防御行动。

“爆发量表”用来设定角色对BG的使用途径，能够设定角色把BG用于切换爆发还是用于发动秘奥义等等。

“心魂爆发”可以设定角色的心魂爆发在什么情况下使用，可以在攻击时使用，也可以将其主要用于回复行动。

◆ 号令

在战斗中按住R3键然后按下L1键或者L2键的话就能够使用号令，号令分为两种：让所有角色集中精力进行攻击的“全力攻击”和让所有角色集中精力进行防御的“专守防御”。在使用号令之后按下R3就能够解除号令。

◆ 弱点与耐性

每个敌人都有着针对各个属性的弱点或者耐性。

当玩家攻击敌人的弱点属性时，攻击输出增加，所使用的术附带的异常状态等效果发生几率提升。反之，当玩家攻击敌人的耐性属性的话，攻击输出减少，而且攻击容易被敌人防御，如果敌人的耐性高的话甚至还有可能将攻击反弹到角色身上。

本作的战斗里有“弱点连击”系统。当玩家在连击时所使用的术技全部命中了敌人的种族弱点和属性弱点时就会进入“弱点连击”状态，在进入弱点连击状态期间敌人的所有耐性都会变成弱点属性。弱点连击的倍率视敌人的种族弱点和属性弱点数量而定，种族弱点倍率为1.25倍，属性弱点倍率为1.5倍，敌人的弱点越多，那么弱点连击倍率就越高。在进入弱点连击时攻击1次敌人的耐性属性的话，会叠加0.02的伤害倍率到弱点连击倍率之中，反复攻击就能够重复叠加，最高可叠加至50次（即1.00）。在弱点连击状态里对敌人进行攻击时所使用的SG会在角色进行待机时还原一部分给角色，还原量为（敌人的属性耐性数+1）×15。



◆ 秘奥义

使用秘奥义能够对敌人造成很大的伤害，秘奥义通过消费BG来进行发动，在发动秘奥义之后角色的心魂数量就会增加。

在本作里各队伍角色都拥有复数的秘奥义，各阶段的秘奥义发动方法不同，秘奥义Cut in的演出方式也会有所变化。

第一秘奥义的发动方法：BG为3以上的情况下，在进行术技连携时长按L2键即可发动秘奥义。

第二秘奥义的发动方法：BG在4以上的情况下，在术技连携进行到8连携以上时长按L2键可发动秘奥义。

第三秘奥义的发动方法：BG在5以上的情况下，在发动第三阶段的魂力爆发时长按L2键可发动秘奥义。

合体秘奥义的发动方法：用切换爆发来切换至搭档角色上场时长按L2键即可发动秘奥义。



连携秘奥义

活用切换后卫角色功能能够实现秘奥义的连携。在使用操作角色发动秘奥义之后长按L2键+方向键↑/方向键↓（让后备人员使用秘奥义）或者长按L2键+方向键←/方向键→（让在场上的人员使用秘奥义）。连携秘奥义也会根据连携次数来发动不同的秘奥义，第2连携为第一秘奥义，第3连携～第4连携为第二秘奥义，第5连携之后为第三秘奥义。如果对应角色没有学到上级秘奥义的话会自动切换成下一级的秘奥义，可以利用此方法来发动一些角色的发动条件比较困难的秘奥义（例如六郎和玛琪露的第三秘奥义）。



角色介绍

角色参数说明

参数名称	内容	最大值
LV	角色的等级	200
HP	角色的生命值，上限可以通过升级、使用药草或者技能来增加	9999
BG	角色的爆发槽，上限可以通过技能和学习秘奥义来增加	9
SG	角色的心魂量表，上限可以通过技能来增加	8
攻击力	会影响到特技、奥义、心魂爆发、秘奥义和切换爆发的伤害输出，上限可以通过升级、更换装备、技能和药草来增加	1999
术攻击	会影响到奥义、圣隶术、秘术、心魂爆发和秘奥义的伤害输出，上限可以通过升级、更换装备、技能和药草来增加	1999
防御力	会影响到所受到的特技、奥义、心魂爆发和秘奥义的伤害值，上限可以通过升级、更换装备、技能和药草来增加	1999
术防御	会影响到所受到的奥义、术、心魂爆发和秘奥义的伤害值，上限可以通过升级、更换装备、技能和药草来增加	1999
集中力	会影响到SG回复速度和术技效果发生几率，上限可以通过升级、更换装备、技能和药草来增加	1999



薇尔贝特

角色介绍

年龄：19岁	身高：170cm
声优：佐藤利奈	人设：猪股睦实
武器：刺突刃	战斗风格：刺突剑士

薇尔贝特在过去曾经是一个非常坦率而质朴的少女，感情丰富而且热爱家庭。但是，3年前发生的某个事件让她随之改变，脸上几乎不再浮现笑容，原本的温柔性格被她自己压制住，相反地，从她身上外露出来的是愤怒与憎恨这些冰冷的感情。谁也未曾料到，燃烧着冰冷激情的她将会成为让世界为之动摇的存在……

升级时的各参数上升量

※61～100级时上升量为下表的50%，101级～200级时上升量为下表的25%。

HP	攻击力	术攻击	防御力	术防御	集中力
66	2.44	2.44	2.85	1.63	2.85

称号

称号名	升级条件
格斗剑士	角色等级（1→40→80）
魔爪剑士	角色等级（10→50→100）
幻魔剑士	角色等级（30→60→150）
血腥踢击手	特技使用次数（500→5000→40000）
锐刃拳击手	奥义使用次数（250→2500→20000）
女皇利爪	心魂爆发使用次数（200→1000→5000）
终结舞娘	秘奥义使用次数（30→250→1000）
薇尔贝特专家	操作次数（50→300→1000）
灭敌小姐	击破敌人数（450→2500→10000）
连击艺术家	连击击破数（5→40→100）
弱点杀手	弱点连击成功数（50→500→5000）
极致阻碍者	让敌人昏眩次数（50→500→2500）
幻惑士	异常状态赋予次数（20→200→2000）
超级女主角	交接登场次数（10→50→200）
残影滑步者	闪避次数（30→400→4000）
心魂夺取者	心魂夺取数（300→2500→7777）
道具猎手	道具掉落数（30→200→700）
武装专家	专精技能装备数（20→50→100）
强化装备剑士	最大“装备合计强化数”（10→30→45）
时间旅人	游玩时间（300→3000→15000）
身处战斗者	战斗时间（40→300→1500）
选单淑女	开启选单时间（60→300→3000）
战斗狂热者	战斗次数（300→1200→3500）

术技

◆特技

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
锐武	初始术技	无	/	昏眩
裂棘	初始术技	地	/	昏眩
圆抉	初始术技	无	甲壳	昏眩
飞燕连脚	Lv6	风	有翼	昏眩
双幻脚	Lv10	水	不定形	攻击力减少、昏眩
崩牙袭	Lv15	地	/	吸收HP
说破	初始术技	无	兽人	昏眩
水蛇葬	Lv17	水	无足	昏眩
旋月华	Lv21	风	野兽	吸收HP
炎牙升龙脚	Lv27	地、火	龙	术攻击减少、昏眩
真月	初始术技	无	/	麻痹
飞天翔驱	Lv31	风	/	昏眩
四葬天幻	Lv37	水、风	不死者	集中力减少、昏眩
魔王炎击波	Lv41	火	妖魔	烧伤

◆奥义

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
红火刃	主线流程	火	野兽	烧伤
空破绝掌击	Lv9	地	装甲	缓慢
裂甲刃	Lv13	水	甲壳	猛毒
阴昴流	Lv19	地、风	不定形	防御力减少、昏眩
岩斩灭碎阵	Lv25	地、火	无足	昏眩
堕天冲	Lv35	风	有翼	疲劳
灼风狼火	Lv39	火、风	兽人	昏眩
邪灵雷牙	Lv43	水、风	不死者	术防御减少、昏眩
缚冰幻舞	Lv47	地、水	妖魔	昏眩
碎裂龙闪	Lv55	水、火	龙	昏眩
无律排反	Lv60	无	人	麻痹

心魂爆发

薇尔贝特的左手就会变成能够吞食对手能力的“噬魔状态”，在该状态下如果满足了特定的条件（HP为1或者连段次数用尽），那么在连段结束时还能够使用被称之为秘术的强大必杀技，在使用秘术之后噬魔状态就会自动解除。在噬魔状态下薇尔贝特的HP会不断减少，她的HP越少，那么秘术的威力就会越大。

在“噬魔状态”里，薇尔贝特受到攻击时不会产生硬直，就算被敌人攻击打中，在结束状态时必定会剩下1点HP，这时候可以通过最后结束状态时发动秘术期间直接连上秘奥义来回复SG或者在秘术结束后直接再次发动心魂爆发来回复HP并且再次进入“噬魔状态”。



心魂爆发的阶段	发动方法	解锁条件	效果
破灭利爪	SG在3个以上的情况下通常攻击下按R2键或者在进入“噬魔状态”后3连携以上按R2键	主线流程	HP回复20%、BG回复25%
天国利爪	进入“噬魔状态”后，SG在3个以上的情况下1连携后按R2键	Lv23	HP回复30%、BG回复15
地狱利爪	进入“噬魔状态”后，SG在3个以上的情况下2连携后按R2键	Lv33	HP回复15%、BG回复35
恶梦利爪	维持“噬魔状态”20秒，并且在3连携后按R2键	Lv60，并且打倒最终迷宫的BOSS“死神中伤者”	BG回复5

噬魔状态的另一个特点就是根据当前锁定的目标敌人的种族不同而让强化效果与所能使用的秘术产生变化。例如当敌人为兽系种族时，对方的攻击力越高，薇尔贝特的伤害输出也就越大，同时所能发动的秘术为“绯

红利刃”，当敌人为不定形系种族时，对方的防御力越高，薇尔贝特的伤害输出也就越大，同时所能发动的秘术为“猛爆雷电”，根据敌人的种族来发动的秘术一定是和敌人的种族属性有关的秘术，用作弱点连携的终结技有十分不错的效果。

敌人种族	强化效果	发动秘术
野兽	目标敌人攻击力的25%叠加到薇尔贝特的攻击力和术攻击里	绯红利刃（属性：火）
甲壳	攻击被敌人防御挡住的几率变成25%	神速风暴（属性：风）
装甲	目标敌人防御力的25%叠加到薇尔贝特的攻击力和术攻击里	化零冲击（属性：火、风）
不定形	异常状态的发生几率+5%	猛爆雷电（属性：水、风）
无足	术技所消费的SG减少30%	破坏推进（属性：地、火）
有翼	目标敌人集中力的25%叠加到薇尔贝特的攻击力和术攻击里	神愈渡鸦（属性：地、风）
兽人	移动速度提升50%，移动时SG的回复速度变成2倍	蔚蓝炼狱（属性：水、火）
不死者	目标敌人术防御的25%叠加到薇尔贝特的攻击力和术攻击里	平镜月面（属性：水）
妖魔	目标敌人术攻击的25%叠加到薇尔贝特的攻击力和术攻击里	寒冰喷发（属性：地、水）
龙	攻击敌人的时候，敌人的攻击频率减少10%	密集突袭（属性：地）
人	HP减少速度变成原有的3/4	矛盾情感（属性：无）
不明	敌人给予的伤害减半	随机发动秘术



秘奥义



秘奥义名称	属性	消费BG	发动方法	解锁条件
致命剧害	无	3	BG为3以上的情况下，在进行术技连携时长按L2键	主线流程
绝破灭冲击	火、风	4	BG在4以上的情况下，在术技连携进行到8连携以上时长按L2键	Lv29
冲动渴求	无	5	BG在5以上的情况下，在发动心魂爆发“恶梦利爪”时长按L2键	Lv66，并且打倒最终迷宫的BOSS“死神中伤者”
连绵乐弦	无	5	BG在5以上的情况下，操作薇尔贝特（莱菲瑟特）用切换爆发来切换莱菲瑟特（薇尔贝特）上场时长按L2键	打倒隐藏迷宫第一层的BOSS

莱菲瑟特



角色介绍



年龄：10岁	身高：142cm
声优：浅仓杏美	人设：岩本稔
武器：纸叶	战斗风格：圣隶术士

作为圣隶诞生的少年，从出生时开始就没有被赋予名字，一直被人当做施放圣隶术的道具来对待的少年。不知道除了遵从主人命令以外的生活方式，也不带有自己的自我意志。在和薇尔贝特相遇的时候他那没有感情和意志的行为曾让薇尔贝特感到火大。但是通过旅途，他学到了很多的东西，同时也让他的心灵与意志得到了成长，莱菲瑟特渐渐地成为了能够支撑起薇尔贝特的存在。

升级时的各参数上升量

※61 ~ 100级时上升量为下表的50%，101级 ~ 200级时上升量为下表的25%。

HP	攻击力	术攻击
54	1.81	3.17

防御力	术防御	集中力
2.26	3.62	2.72



称号



称号名	升级条件
符纸术士	角色等级（1→40→80）
五元术士	角色等级（10→50→100）
极光术士	角色等级（30→60→150）
纸之幻魔士	奥义使用次数（250→2500→20000）
男术士	圣隶术使用次数（100→1000→10000）
空间控制者	心魂爆发使用次数（200→1000→5000）
终极魔法师	秘奥义使用次数（30→250→1000）
莱菲瑟特专家	操作次数（25→150→500）
灭敌男孩	击破敌人数（450→2500→10000）
连击艺术家	连击击破数（10→40→100）
弱点杀手	弱点连击成功数（50→500→5000）
极致阻碍者	让敌人昏眩次数（50→500→2500）
炼金术师	异常状态赋予次数（7→70→700）
超级男孩	交接登场次数（10→50→200）
残影滑步者	闪避次数（30→400→4000）
心魂狩猎者	心魂夺取数（300→2500→7777）
道具使者	道具掉落数（30→200→700）
武装专家	专精装备数（20→50→100）
强化装备术士	最大“装备合计强化数”（10→30→45）
敌人博士	已发现敌人种类数（30→100→200）
森林男孩	已发现消耗・材料道具种类（20→45→100）
装备博物馆馆长	已发现装备道具种类（40→100→250）
异海司令官	探索异海次数（20→60→180）



术技



◆奥义

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
无钢	初始术技	无	/	昏眩
三风	初始术技	风	/	吸收HP
奋起	初始术技	地	甲壳	昏眩
虹香澄	Lv11	水	有翼	回复SG
参燃获	Lv15	火	/	昏眩
四暗	初始术技	无	不死者	麻痹
惹来手	Lv22	地、风	兽人	昏眩
碑零幻	Lv26	地、水	妖魔	昏眩
冰焰	初始术技	水、火	野兽	吸收HP
连鸣铃	Lv30	火、风	兽人	昏眩
月黄泉	Lv38	无	不死者	攻击力减少、昏眩

◆圣隶术

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
光暗两面	初始术技	无	妖魔	昏眩
重力破坏	Lv13	地、风	无足	吸收HP
炽热赤红	Lv17	水、火	装甲	夺取攻击力、昏眩
万花幻焰	Lv19	火、无	兽人	夺取术攻击、昏眩
空虚低洼	Lv24	地、无	甲壳	夺取防御力、昏眩
神圣气泡	Lv32	水、无	妖魔	夺取术防御、昏眩
漆黑尖牙	Lv40	风、无	有翼	夺取集中力、昏眩
圣雷剑雨	Lv50	无	不死者	麻痹
虚无飘渺	Lv56	无	/	回复SG
急救	初始术技	无	/	回复HP
驱散回复	Lv44	无	/	回复HP、解除异常状态



心魂爆发



展开能够让我方成员所受伤害减半的力场，在力场解除时还能回复我方全体队员的HP。在展开时力场还会附带攻击判定，能破除敌人的防御状态。



心魂爆发的阶段	发动方法	解锁条件	效果
防御障壁	SG在3个以上时按下R2键	初始术技	HP回复5%、BG回复25
滞流物力	在“防御障壁”发动期间，SG在3个以上时按下R2键	Lv28	HP回复5%、BG回复25
扭曲魂魄	在“滞流物力”发动期间，SG在3个以上时按下R2键	Lv60，并且打倒最终迷宫的BOSS“违法之器”	HP回复5%、BG回复25



秘奥义



秘奥义名称	属性	消费BG	发动方法	解锁条件
束缚号令	无	3	BG为3以上的情况下，在进行术技连携时长按L2键	主线流程
混沌绽放	无	4	BG在4以上的情况下，在术技连携进行到8连携以上时长按L2键	Lv35
闪电巨雷	无	5	BG在5以上的情况下，在发动“滞流物力”时长按L2键	Lv61，并且打倒最终迷宫的BOSS“违法之器”
连绵乐弦	无	5	BG在5以上的情况下，操作薇尔贝特（莱菲瑟特）用切换爆发来切换莱菲瑟特（薇尔贝特）上场时长按L2键	打倒隐藏迷宫第一层的BOSS

六郎

角色介绍

年龄：22岁	身高：180cm
声优：岸尾大辅	人设：奥村大悟
武器：双刀	战斗风格：二刀剑士

性格开朗又自由奔放的青年剑士，在数年前因为患上了“业魔病”而变成了业魔，不过他不曾悲观，甚至还用这个力量来研究自己所学的家传剑术，开拓了自己所走的道路。在某个事件里，他受到了来自薇尔贝特的帮忙，为了报恩而与他同行。他身后所背负的大刀被称作“命之太刀”，他十分珍惜这把太刀，不过不知道为什么，不管发生什么事他都不会把太刀拔出来，因此在平时他都是用二刀流剑术的两把短刀来进行战斗。

升级时的各参数上升量

※61～100级时上升量为下表的50%，101级～200级时上升量为下表的25%。

HP	攻击力	术攻击	防御力	术防御	集中力
70	2.75	1.97	3.15	1.97	1.97



称号



称号名	升级条件
双剑士	角色等级（1→40→80）
印术剑士	角色等级（10→50→100）
刚剑阴阳师	角色等级（30→60→150）
双剑骑士	特技使用次数（500→5000→40000）
结印破坏者	奥义使用次数（250→2500→20000）
格斗家	心魂爆发使用次数（200→1000→5000）
最后的武士	秘奥义使用次数（30→250→1000）
六郎专家	操作次数（25→150→500）
灭敌男	击破敌人数（450→2500→10000）
连击艺术家	连击击破数（10→40→100）
弱点杀手	弱点连击成功数（50→500→5000）
极致阻碍者	让敌人昏眩次数（50→500→2500）
奇术师	异常状态赋予次数（20→200→2000）
超级浪客	交接登场次数（10→50→200）
残影滑步者	闪避次数（30→400→4000）
猎魂者	心魂夺取数（300→2500→7777）
装备商人	道具掉落数（30→200→700）
武装专家	专精装备数（20→50→100）
强化装备武士	最大“装备合计强化数”（10→30→45）
机工术师	装备分解次数（100→400→1200）
魔具师	装备强化次数（50→200→700）
锻造工匠	强化至最强装备次数（3→6→10）
元素探索师	已发现技能数（100→240→320）



术技



特技

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
无骨	初始术技	无	无足	昏眩
绯闪	初始术技	火	/	吸收HP
镰挂	初始术技	无	野兽	麻痹
风迅剑	Lv10	风	装甲	集中力减少、昏眩
冲皇震	Lv15	地	不死者	防御力减少、昏眩
散烟	Lv17	水	兽人	术防御减少、昏眩
怀刀	初始术技	无	不定形	攻击力减少、昏眩
穿铠刃	Lv19	无	装甲	昏眩
枝垂星	Lv23	水	不定形	昏眩
翠波活杀	Lv26	风	不死者	吸收HP
胧舞	初始术技	无	妖魔	昏眩
层重阳炎	Lv30	水	野兽	回复SG
业火炯乱	Lv36	火	不死者	昏眩
八岐大蛇	Lv41	地	无足	昏眩

奥义

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
壹型・香焰	初始术技	火	/	烧伤
贰型・醍地	Lv9	地	/	缓慢
叁型・水槌	Lv12	水	/	猛毒
肆型・疾空	Lv21	风	/	疲劳
伍型・斑裂	Lv28	水、火	/	猛毒
陆型・黑雾	Lv38	地、风	/	缓慢
柒型・雷迅	Lv44	水、风	/	疲劳
捌型・撒魔	Lv54	地、火	/	烧伤



心魂爆发



按下R2键时六郎就会处于准备状态，在这种状态下受到敌人的攻击时就会使出“应报・裂”这类反击技能进行攻击。在面对攻击动作的弧度



比较大的敌人时这种反击方式非常有效，把握好用法的话还能在反击时把周围的其他敌人一起卷进来。

心魂爆发的阶段	发动方法	解锁条件	效果
因果报应	SG在3个以上的情况下通常攻击下按R2	初始术技	HP回复20%、BG回复30
果报・裂	在发动“因果报应”时被敌人打中后自动发动	初始术技	HP回复5%、BG回复5
果报・绝	在发动“果报・裂”之后没有因敌人的攻击产生硬直并且连续发动“果报・裂”之后一定几率会自动发动	Lv32	HP回复5%、BG回复10
果报・灭	在发动“果报・绝”的期间并且SG在3个以上时长按R2键	Lv60，并且打倒最终迷宫的BOSS“罪恶复仇者”	HP回复5%、BG回复30



秘奥义



秘奥义名称	属性	消费BG	发动方法	解锁条件
零型・破空	无	3	BG为3以上的情况下，在进行术技连携时长按L2键	主线流程
岚月流・白鹭	风	4	BG在4以上的情况下，在术技连携进行到8连携以上时长按L2键	Lv34
玖型・绝刑	无	5	BG在5以上的情况下，在发动“果报・灭”时长按L2键	Lv62，并且打倒最终迷宫的BOSS“犯罪复仇者”
最终热情	无	5	BG在5以上的情况下，操作六郎（艾杰恩）用切换爆发来切换艾杰恩（六郎）上场时长按L2键	打倒隐藏迷宫第三层的BOSS

玛琪露



角色介绍

年龄：不明	身高：160cm
声优：佐藤聪美	人设：奥村大悟
武器：式神	战斗风格：魔女

自称“大魔法使”或者“奇术团团长”但是又被人叫做“假魔女”的神秘女性。性格随随便便，不会对事物有着特殊的执着，言行举止也有些不知轻重。她经常说一些似真似假、让人无法猜透的话来，对于薇尔贝特一行人来说她算得上是队伍里的开心果，不过有时候她也会露出与魔女之名相符的黑暗一面，把对方的本质给无情地揭露出来，有时也会对薇尔贝特说出些讽刺的话。

升级时的各参数上升量

※61～100级时上升量为下表的50%，101级～200级时上升量为下表的25%。

HP	攻击力	术攻击	防御力	术防御	集中力
58	2.18	3.49	2.62	3.05	1.75



称号



称号名	升级条件
式神使	角色等级（1→40→80）
火水术士	角色等级（10→50→100）
火辣式神师	角色等级（30→60→150）
使魔大师	奥义使用次数（250→2500→20000）
艳紫女巫	圣隶术使用次数（100→1000→10000）
复仇者	心魂爆发使用次数（200→1000→5000）
艾尔芙涅妹	秘奥义使用次数（30→250→1000）
玛琪露专家	操作次数（25→150→500）
灭敌女士	击破敌人数（450→2500→10000）
连击艺术家	连击数（10→40→100）
弱点杀手	弱点连击成功数（50→500→5000）
极致阻碍者	让敌人昏眩次数（50→500→2500）
捣蛋鬼	异常状态赋予次数（20→200→2000）
超级奶奶	交接登场次数（10→50→200）
残影滑步者	闪避次数（30→400→4000）
心魂吸收者	心魂夺取数（300→2500→7777）
独占道具者	道具掉落数（30→200→700）
武装专家	专精装备数（20→50→100）
强化装备艺人	最大“装备合计强化数”（10→30→45）
拜金女郎	已消耗嘉鲁特（100000→500000→2000000）
金主买家	装备购买数（30→100→400）
女神老主顾	商店阶级（2→7→12）
高贵偶像	最高出售价格（1000→10000→50000）



术技



◆奥义

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
木灵	初始术技	水	/	猛毒
振袖	初始术技	无	/	昏眩
新灵	初始术技	火	野兽	烧伤
冥府起	初始术技	无	不死者	吸收HP
舞轮回	Lv17	无	不定形	昏眩
勾灵	初始术技	水、火	妖魔	术攻击减少、昏眩
苍天戟	Lv20	水	龙	昏眩
灵脉动	Lv24	地	无足	缓慢
灵摇	初始术技	水、风	装甲	昏眩
爆驱走	Lv29	地、火	兽人	烧伤
百舌鸟	Lv39	无	甲壳	麻痹

◆圣隶术

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
水弹切	初始术技	水	无足	猛毒
急流固墙	Lv22	水	不死者	术防御上升、昏眩
拥抱末日	Lv45	地、水	甲壳	吸收HP
腥红血月	Lv18	火	不定形	烧伤
焰丛云集	Lv35	火、风	野兽	术攻击上升、胡须男
爆裂强锤	Lv52	火	龙	烧伤
肃清地雷	初始术技	水	无足	猛毒

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
炽焰地雷	Lv26	火	兽人	烧伤
布散地雷	Lv48	地、风	/	吸收SG
疗伤圆环	初始术技	无	/	回复HP、解除烧伤
妖精圆阵	Lv42	水	/	回复HP、解除猛毒



心魂爆发

在敌人进行术咏唱的时候发动“咏唱吸收”的话就能够取消在场所有敌人的咏唱，同时还会吸收被取消了术咏唱的敌人的灵力，当灵力累积到一定程度时玛琪露就会用术来进行反击，至于会使用什么术就要视灵力槽的状况而定。

自动发动的术	属性	效果
狱炎灾厄	地、火	烧伤
堇花齐放	水、水	猛毒
火焰龙卷	火、风	疲劳
猛烈巨潮	地、水	缓慢
重力疾风	地、风	吸收HP
闪电风暴	水、风	麻痹
四方引爆（※）	地、水、火、风	昏眩

※“四方引爆”的解锁条件为Lv60，并且打倒最终迷宫的BOSS“复仇女神”

秘奥义

秘奥义名称	属性	消费BG	发动方法	解锁条件
光翼天翔先生	无	3	BG为3以上的情况下，在进行术技连携时长按L2键	初始术技
绝佳王牌	火	4	BG在4以上的情况下，在术技连携进行到8连携以上时长按L2键	Lv32
诺尔四十九连击	水	5	BG在5以上的情况下，在发动“四方引爆”时长按L2键	Lv64，并且打倒最终迷宫的BOSS“复仇女神”
连环穿击	无	5	BG在5以上的情况下，操作玛琪露（艾蕾诺亚）用切换爆发来切换艾蕾诺亚（玛琪露）上场时长按L2键	打倒隐藏迷宫第五层的BOSS

艾杰恩



角色介绍

年龄：1000岁（外表年龄30岁）	身高：187cm
声优：森川智之	人设：岩本稔
武器：手镯	战斗风格：拳斗士

艾弗列德海贼团的副船长，因为会给周围人带来不幸而拥有「死神」的别称。身为圣隶却坚持贯彻着自己的道义，这种处世风格让他获得了海贼团同伴们的深深信赖。在寻找失踪的本·艾弗列德船长途中遇到薇尔贝特等人，艾杰恩认为船长的失踪和圣寮高层有关，为了对抗共同的敌人圣寮而和他们一起踏上旅途。性格沉默寡言，不过很照顾同族的莱菲赛特，也会运用自己丰富的知识与经验来给薇尔贝特各种建议。

升级时的各参数上升量

※61～100级时上升量为下表的50%，101级～200级时上升量为下表的25%。

HP	攻击力	术攻击	防御力	术防御	集中力
64	2.48	2.48	1.65	2.48	3.31

称号

称号名	升级条件
空拳士	角色等级（1→40→80）
地风术士	角色等级（10→50→100）
绝空拳术士	角色等级（30→60→150）
螺旋拳击手	特技使用次数（500→5000→40000）
漫游者	圣隶术使用次数（100→1000→10000）
龙骑士	心魂爆发使用次数（200→1000→5000）
死亡终局	秘奥义使用次数（30→250→1000）
艾杰恩专家	操作次数（25→150→500）
灭敌先生	击破敌人数（450→2500→10000）
连击艺术家	连击击破数（10→40→100）
弱点杀手	弱点连击成功数（50→500→5000）
极致阻碍者	让敌人昏眩次数（50→500→2500）
恶作剧专家	异常状态赋予次数（10→100→1000）
超级法外之徒	交接登场次数（10→50→200）
残影滑步者	闪避次数（30→400→4000）
心魂打击者	心魂夺取数（300→2500→7777）
装备掠夺者	道具掉落数（30→200→700）
武装专家	专精装备数（20→50→100）
强化装备斗士	最大“装备合计强化数”（10→30→45）
美丽战斗家	累积获得GRADE（300→3000→10000）
瞬杀者	短时间胜利次数（100→400→1000）
强者	甲种业魔击破数（2→10→31）
永远的流浪者	游荡强敌击破数（1→10→50）

术技

◆特技

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
因缘	初始术技	无	/	昏眩
处断	初始术技	风	龙	集中力减少、昏眩
节拍	初始术技	地	/	回复SG
刑场	Lv13	地	甲壳	昏眩
冬落木	Lv16	地、水	兽人	猛毒
无凝	初始术技	地、风	装甲	吸收HP
摩天楼	Lv20	地、火	有翼	昏眩
海市蜃楼	Lv26	火、风	不定形	烧伤
威压	初始术技	无	野兽	昏眩
临终之时	Lv33	风	/	疲劳
欺诈师	Lv40	无	妖魔	昏眩

◆天响术

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
疾风长枪	初始术技	风	装甲	疲劳
大气之针	Lv18	风	有翼	疲劳
冥府之扉	Lv47	火、风	不定形	集中力上升、昏眩
锐石刃	Lv14	地	兽人	缓慢
严冰光子	Lv31	地、水	甲壳	吸收HP
地动山摇	Lv57	地	龙	缓慢
分裂滑步	Lv11	地、风	妖魔	防御力上升、昏眩
幻像面纱	Lv23	地、风	/	术无效化
抢夺鬼魂	Lv43	地、风	/	增加SG
加速	初始术技	无	/	回复HP、速度上升、解除缓慢
复活	Lv35	无	恢复战斗不能状态	回复HP、解除疲劳


心魂爆发


在敌人倒地或者昏迷时才能发动，能够给大范围敌人造成巨大伤害。



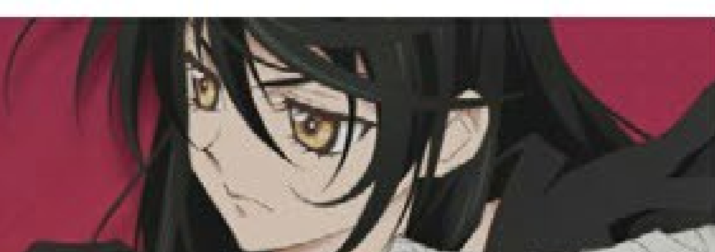
就算倒地或者昏迷的敌人不是当前锁定的目标也能够发动心魂爆发。

心魂爆发的阶段	发动方法	解锁条件	效果
巨龙爆焰	SG在3个以上时，在敌人昏眩或倒地的时候按下R2键	初始术技	HP回复25%、BG回复35
巨龙下潜	在发动“巨龙爆焰”期间，SG在3个以上时按下R2键	Lv29	HP回复25%、BG回复35
狂虐庆典	在发动“巨龙下潜”期间，SG在3个以上时按下R2键	Lv60，并且打倒最终迷宫的BOSS“空中士兵”	BG回复70


秘奥义


秘奥义名称	属性	消费BG	发动方法	解锁条件
无尽絮乱	无	3	BG为3以上的情况下，在进行术技连携时长按L2键	主线流程
巨龙咆哮	无	4	BG在4以上的情况下，在术技连携进行到8连携以上时长按L2键	Lv37
抹灭憎恨	地	5	BG在5以上的情况下，在发动“狂虐庆典”时长按L2键	Lv65，并且打倒最终迷宫的BOSS“空中士兵”
最终热情	无	5	BG在5以上的情况下，操作六郎（艾杰恩）用切换爆发来切换艾杰恩（六郎）上场时长按L2键	打倒隐藏迷宫第三层的BOSS

艾蕾诺亚



角色介绍

年龄：18岁	身高：165cm
声优：小清水亚美	人设：藤岛康介
武器：枪	战斗风格：一等对魔士

隶属于圣寮的女性对魔士。为了能将世界从业魔的威胁之中拯救出来，她作为一个优秀的一等对魔士，每天都日夜忙碌着。艾蕾诺亚的性格非常认真，也不曾忘记为他人着想的这份心意。但是同时，她也有着“要用正确的方法去做正确的事”的顽固一面。她的性格十分直率，感情很容易流露出来，而她也察觉到了自己的不成熟，也因此在尝试贯彻着法理的无情之道。

升级时的各参数上升量

※61～100级时上升量为下表的50%，101级～200级时上升量为下表的25%。

HP	攻击力	术攻击
62	3.37	1.68

防御力	术防御	集中力
2.53	2.53	2.53


称号


称号名	升级条件
长枪使	角色等级（1→40→80）
灵枪术士	角色等级（10→50→100）
无枪流宗师	角色等级（30→60→150）
瓦尔基丽	特技使用次数（500→5000→40000）
布伦希德	圣隶术使用次数（100→1000→10000）
史维特莱德	心魂爆发使用次数（200→1000→5000）
解构者	秘奥义使用次数（30→250→1000）
艾蕾诺亚专家	操作次数（25→150→500）
灭敌少女	击破敌人数（450→2500→10000）
连击艺术家	连击击破数（10→40→100）
弱点杀手	弱点连击成功数（50→500→5000）
极致阻碍者	让敌人昏眩次数（50→500→2500）
技术枪术士	异常状态赋予次数（20→200→2000）
超级公主	交接登场次数（10→50→200）
残影滑步者	闪避次数（30→400→4000）
心魂之主	心魂夺取数（300→2500→7777）
道具后援	道具掉落数（30→200→700）
武装专家	专精装备数（20→50→100）
强化装备枪士	最大“装备合计强化数”（10→30→45）
宝藏猎人	新宝箱解锁数（40→120→300）
采集药草高手	已发现药草（20→80→120）
马拉松跑者	地图移动距离（40000→200000→500000）
热爱闲聊	已发现特殊对话数（90→250→350）


术技


◆特技

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
先驱	初始术技	无	/	昏眩
斩华	初始术技	无	无足	昏眩
双驱	初始术技	无	/	吸收HP
裂驱枪	初始术技	无	甲壳	吸收HP
转独乐	Lv21	风	有翼	疲劳
炎月轮	Lv23	火	野兽	烧伤
散华	初始术技	无	不定形	麻痹

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
散牙蛇垂	Lv25	水	无足	猛毒
影土龙	Lv31	地	龙	缓慢
扫升泡击	Lv37	水	有翼	吸收HP
蔓落	初始术技	无	无足	昏眩
六行六连	Lv43	无	/	昏眩
灼地灭穿	Lv45	地、火	妖魔	烧伤
雷牙轰闪	Lv48	水、风	装甲	麻痹

◆ 圣隶术

术技名称	习得条件	属性	针对种族	附带效果
灵枪·兽炎	初始术技	火	野兽	烧伤
灵枪·冰刃	初始术技	地、水	/	猛毒
灵枪·空旋	Lv20	风	有翼	疲劳
灵枪·岩奴	Lv22	地	装甲	缓慢
灵枪·雷散	Lv27	水、风	妖魔	麻痹
灵枪·紫光	Lv52	无	龙	吸收HP
灵枪·集气法	初始术技	无	/	回复HP、解除麻痹
灵枪·回生功	Lv40	水	/	解除战斗不能、解除能力减少状态



心魂爆发



能够将敌人打至半空中进行连击，在敌人从落下时还能够进行追击，方便用来进行连击，同时也具备破防的性能。



心魂爆发的阶段	发动方法	解锁条件	效果
空中枪击	SG在3个以上的情况下按R2键	初始术技	HP回复20%、BG回复25
二连枪击	在发动“空中枪击”期间，SG在3个以上的情况下按R2键	Lv29	HP回复40%、BG回复15
三连枪击	在发动“二连枪击”期间，SG在3个以上的情况下按R2键	Lv60，并且打倒最终迷宫的BOSS“奇迹模仿者”	HP回复140%、BG回复35



秘奥义



秘奥义名称	属性	消费BG	发动方法	解锁条件
涡潮地狱	无	3	BG为3以上的情况下，在进行术技连携时长按L2键	主线流程
音位崩裂击	无	4	BG在4以上的情况下，在术技连携进行到8连携以上时长按L2键	Lv34
昆格尼尔之旋	风	5	BG在5以上的情况下，在发动“三连枪击”时长按L2键	Lv63，并且打倒最终迷宫的BOSS“奇迹模仿者”
连环穿击	无	5	BG在5以上的情况下，操作玛琪露（艾蕾诺亚）用切换爆发来切换艾蕾诺亚（玛琪露）上场时长按L2键	打倒隐藏迷宫第五层的BOSS

流程攻略



在逐渐崩毁的世界一角

◆ 流程



剧情之后可以操作薇尔贝特。

离开屋子，向北方前进来到艾巴尔村里，在商店里可以买些补给（不过钱不多，可选择的余地不大）。在西门前有存档点。这时候可以和头上有“！”的NPC对话可以触发短支线。



支线

支线名	触发地点与对象
我出发了/真不信任我啊……	在屋子里和莱菲瑟特对话两次
开门之日与业魔病	在村子里和中年老板对话
克劳一家	在村子里和莱菲的友人对话
圣主与山崖的祠堂	在村子里和村内耆老对话
对魔士亚瑟的传闻	往村子西边走来到“莫尔格那森林”和胆小的年轻人对话

从东北方来到“镇静森林”，来到地图所示的两处地点找到乌利野猪，两次战斗都有战斗教学。继续前进看到存档点，进入深处之后和乌利野猪战斗。

支线

支线名	触发地点与对象
山岬的祠堂	调查“镇静森林”尽头山崖中央的大坑

在村子前触发强制战斗，开战后自动学会奥义“红火刃”，将其装备上之后对战 5 只乌利野猪。

战后返回艾巴尔，走到广场自动触发剧情。

支线

支线名	触发地点与对象
薇尔贝特的咸派	和妮可对话
妮可与两只狗	和欧特对话

～降临～起始之日

◆ 流程

返回家里来到门前触发剧情，进入家里。

支线

支线名	触发地点与对象
莱菲瑟特的日记/亚瑟的书	调查桌子上的两本书籍

调查火炉，然后从梯子爬上二楼调查尽头的柜子，剧情后回到莱菲瑟特的床前和他对话，之后去到厨房调查桌子。

离开屋子来到村子的广场触发剧情。

支线

支线名	触发地点与对象
发抖的欧特和特鲁斯	和妮可对话
莱菲瑟特的书	和善良的老人对话
绯红之夜	和轻浮的年轻人对话



前往“镇静森林”往前走一段路触发剧情，前往最深处的祠堂，剧情后进入和业魔的强制战，玩家打业魔不掉 HP，所以坚持一段时间就会自动退出战斗。

剧情后回到家里，离开屋子触发剧情，之后要前往“镇静森林”的尽头。在路上会遇到业魔，由于打对方也是不掉 HP 的所以路上尽量避开，如果不小心进入了战斗的话就往战场外围跑来逃跑。

来到尽头触发剧情后和约 10 只血腥野狼战斗，这时候已经可以将它们干掉了。

燃起黑炎

◆ 流程

剧情后进入和希亚莉兹的强制战斗以及滑步的战斗教学。

BOSS 希亚莉兹

种族：不明；弱点：×；耐性：风

由于是战斗教学的性质所以还算比较好躲，如果玩过前作《热情传说》并且操作过莱拉的话对她的攻击套路会比较熟悉一些，她的特技攻击基本是周身范围，多熟悉一下就能用滑步躲过，惟一会使用的术建议利用防御来抗住，因为是那是锁定性质的术所以不好躲。



往外前进，爬上楼梯触发剧情，打开铜宝箱，替换好装备后进入强制战，这时候可以在战斗菜单里调整一下术技等设置了，同时在这一段剧情里希亚莉兹会作为支援角色参战，玩家无法操作她，但是她会在战斗时协助玩家进行攻击，在薇尔贝特的 HP 降至一半以下时还会使用回复术来给薇尔贝特进行回复。

出门之后来到路口前有存档点，然后向着西南方前进，在门口开启猫魂的收集，日后能够用来开猫人宝箱，所以路上看到的话就尽量去收集。

来到地图南边的房间里触发战斗教学。

支线

支线名	触发地点与对象
业魔病的囚犯	在地下1楼的牢房里和囚犯鬼兽对话

离开房间回到走廊向东北方前进来到地上 1 楼。

在地上 1 楼入口处有存档点，继续前进进入 BOSS 战。

BOSS 红眼剑士

种族：不明；弱点：×；耐性：×

对方虽然用的是双刀但是动作不算很快，在开场后利用滑步先把 BG 攒到 4 格之后慢慢对其发起进攻，在对手的 HP 降至一半以下时切入剧情。

战斗结束后拿到的魔水晶解锁第一阶段的蓄力防御，蓄力之后术技附加的效果发动几率会翻倍，在 BG 少的时候尽量活用这一性能吧。

往地图西南方前进来到监视塔・北。前往尽头触发强制战斗。

战斗结束后爬上楼梯来到塔顶触发剧情来到外环道，附近有存档点，进入屋子前往地上 1 楼触发强制战斗。

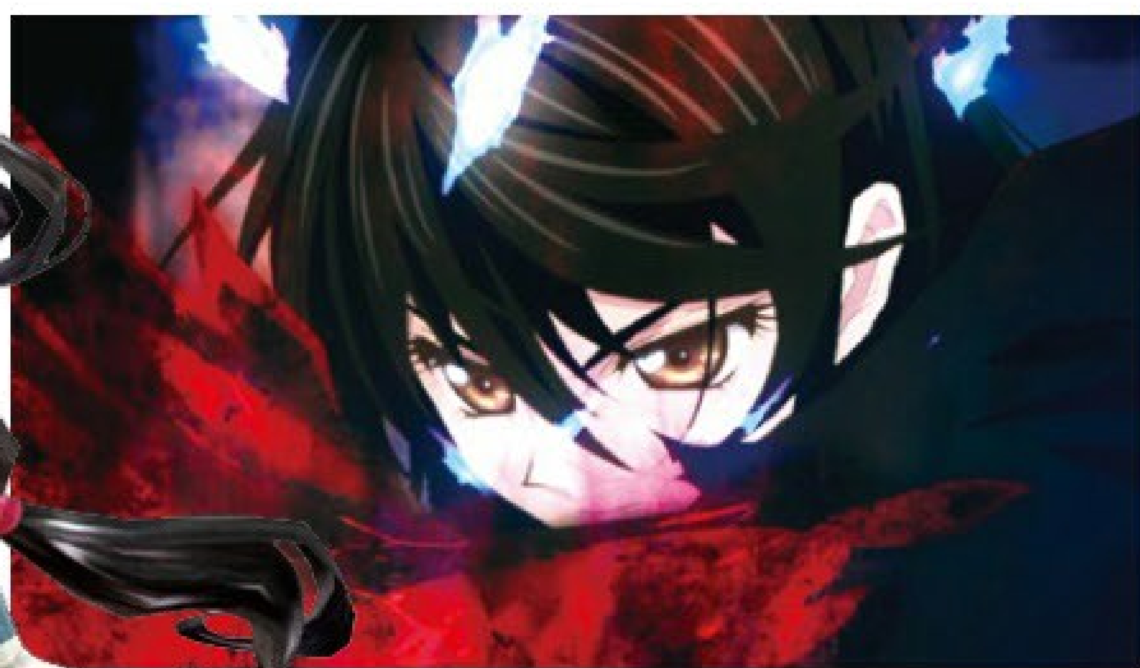


BOSS 奥斯卡

种族：人；弱点：×；耐性：×

优先解决两个会使用术的圣隶，把奥斯卡交由希亚莉兹对付，当薇尔贝特的 HP 告急时迅速把奥斯卡带离希亚莉兹的周围，这样希亚莉兹就能够对薇尔贝特使用回复术。把圣隶都除掉之后把奥斯卡的 HP 打掉四分之一即可。

剧情之后进入第二场 BOSS 战。



BOSS 幼龙

种族：龙；弱点：火；耐性：风

开始时心魂爆发的战斗教学，BG 在 3 以上（包括 3）的情况下按 R2 键就能发动心魂爆发。战斗教学解释之后就是 BOSS 战，利用红火刃来瞄准弱点属性进行攻击吧，同时活用滑步和心魂爆发来战斗。在 BG 只有 2 的时候使用滑步来看准时机躲开敌人攻击，这时候 BG 就会从敌人身上飞出来，前去捡起来之后就能够获得 1BG，然后配合心魂爆发来进行连击，很快就能够将其干掉。

冰封大地

◆ 流程

上岸之后进入强制杂兵战。

在雪原入口处有存档点，继续前进会触发猫人宝箱的教学。

一路向北前进来到城门前触发剧情，然后从东边前进，在洞穴里找到存档点，爬上楼梯来到海勒维萨的仓库。

支线

支线名	触发地点与对象
与业魔战斗的人们	靠近认真的少年触发剧情

穿过仓库来到市街，在路中间有存档点，继续前进与头上有☆的 NPC 对话。继续前进至武器店和六郎对话，剧情后玛琪露离队，六郎正式入队。

支线

支线名	触发地点与对象
已经过去的事	在市街靠近敖牛
业魔病	在市街靠近男信徒
没有仁义的打雪仗	在市街靠近四区的少女
变得严重的寒冷化	在市街和聒噪的女性对话
对魔士德蕾莎	在酒场与德蕾莎粉丝对话
剑士的锻炼①	在旅馆休息
海勒维萨的规则	在港口侧的市街与个性爽朗的船员对话

经由仓库回到菲加尔雪原。



支线

支线名	触发地点与对象
对魔士亚瑟①	在北边调查花朵

前往地图西北方来到比亚兹莱触发剧情。

支线

支线名	触发地点与对象
反呕	与敖牛对话
被抛弃的村子	与老人对话

在村子北边开启料理系统，之后进入菲加尔雪原，在洞口有存档点，继续前进来到巴德洛沼窟。

来到巴德洛沼窟第一个区域尽头调查石头之后能够破坏石头前进了。在第二个区域西北部靠近石头向前推继续前进至第三个区域。在第三个区域会遇到甲种业魔，虽然理论上不是无法击败，但是在高难度下现阶段只有两人的话与它对着干是不太明智的选择，可以考虑等队友多一些的时候再来找它。往西北方向前进来到深部有存档点，存档点旁有传送阵可以移动到迷宫的入口。

在尽头触发 BOSS 战。

BOSS 业魔达伊鲁

种族：兽人；弱点：火、地；耐性：风

战斗开始后进入弱点连击的教学，使用薇尔贝特的“说破”、“红火刃”与“裂棘”完成一套弱点连击即可继续战斗，利用系统教学的那套连段实现弱点连击来打会很有效果。

剧情后前往海勒维萨。

支线

支线名	触发地点与对象
达伊鲁的过去	在巴德洛沼窟和业魔达伊鲁对话
炎石与齐莱拉斯火山	在海勒维萨的市街和年轻女性对话



到市街和目标 NPC 对话，之后开启装备的强化与分解系统。

之后前往菲加尔雪原的船只处和 NPC 对话。剧情之后返回海勒维萨的路上触发剧情，之前从巴德洛沼窟出来时如果有把高台上的石头给砸碎的话这时候可以抄近路来到深处去找达伊鲁，剧情进行到第二天，到入口处和达伊鲁汇合。

从正面接近海勒维萨触发强制战斗，之后进入海勒维萨来到地图所示地点，与一群二级对魔士进行战斗，打到一定程度之后触发剧情，进入 BOSS 战。

BOSS 德蕾莎、仆役圣隶一号、仆役圣隶二号

【德蕾莎】种族：人；弱点：×；耐性：水

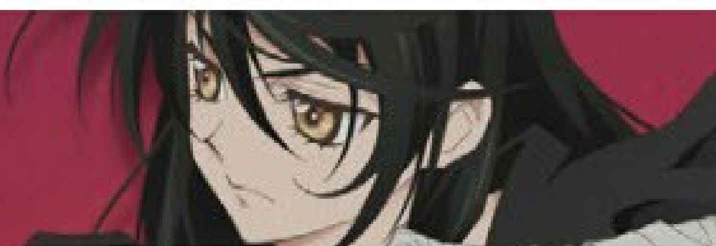
【仆役圣隶一号】种族：不明；弱点：无；耐性：×

【仆役圣隶二号】种族：不明；×：无；耐性：×

优先干掉有弱点属性的圣隶一号以及 HP 较少的圣隶二号，最后集中精力来对付德蕾莎，难度不大，只要注意别让她咏唱术即可。

战后获得解锁蓄力防御第二阶段的魔水晶，圣隶二号加入队伍。

承载死神与意志的船～辽阔大海



◆ 流程

在船上和达伊鲁、玛琪露以及六郎对话，最后靠近圣隶二号，剧情之后进入 BOSS 战。



BOSS 海盗圣隶

种族：不明；弱点：×；耐性：水

战斗时可以顺便给圣隶二号调整一下装备，圣隶二号的心魂爆发是偏向回复型的，所以在作战页面可以调整一下他的战斗倾向。海盗圣隶的攻击不算很难熬，和之前一样，配合滑步来进行战斗，让薇尔贝特与六郎打前卫，圣隶二号作为后卫来回复和使用术攻击就没有什么问题了。

战后获得会让游荡强敌出现的魔水晶。之后和玛琪露以及班威格对话。

支线

支线名	触发地点与对象
艾弗列德海盗团	和达伊鲁对话

爬上高台可以找到存档点，继续前进进入洞穴内，在指定地点与海盗圣隶艾杰恩汇合，艾杰恩加入队伍。来到第二个区域的中间能够把植物给点燃来前进，向着西北方前进至第三个区域，然后一路往北走可以看到存档点。

支线

支线名	触发地点与对象
龟人传	在西拉邦洞穴北边区域存档点附近靠近白色龟人

触发支线之后可以利用商店进行补给了，继续向北边前进离开洞穴来到布鲁那克台地。

来到北边触发剧情，然后往西北方的小路前进到低处，触发强制杂兵战，入口处有存档点，开门进入沃提冈。

进门后直走进入外围，一路上行进入室内触发剧情，旁边有存档点。前往北边房间，进入东南处的门来到高处，调查石头，然后回到北边房间进入东北处的门一路前进至尽头触发 BOSS 战。





BOSS 一级长剑对魔士、猪神、梦现硬鼠

【一级长剑对魔士】种族：人；弱点：×；耐性：×

【猪神】种族：野兽、装甲；弱点：无；耐性：火

【梦现的硬鼠】种族：甲壳、装甲；弱点：水、地；耐性：火

优先干掉两只圣隶，顺便利用这两只的弱点属性和种族属性来补充一下 BG 槽。之后慢慢料理对魔士，同样是一级对魔士，这位的威胁性反而没有奥斯卡或者德蕾莎那么大，加上我方人多，战斗没有太大的难处。

之后返回有存档的的长廊，从南边房间的西边出口出去，上高台之后贴着南边墙壁走可以来到前面的出口，一路前行穿过屋顶来到目标的建筑物前。

支线

支线名	触发地点与对象
门	调查目标建筑物的门口

经由旁边的蔓藤来到屋顶，然后从另一边下去，从铁窗进入屋内触发剧情，之后回到存档点处用钥匙打开存档点旁边的房间。一路前行至高台的房间触发剧情之后继续前进到东侧屋顶来到另一端的房间调查装置，然后返回屋顶触发剧情。



BOSS 守卫

种族：妖魔、装甲；弱点：×；耐性：无

战斗开始后进入秘奥义的教学，BG 在 3 以上时在连携中长按 L2 键就能够发动秘奥义。由于这个 BOSS 没有弱点属性只有种族属性，所以弱点连击比较容易打出来，需要注意的是如果绕到 BOSS 的背后的话会被 BOSS 背后的石板攻击到，而在正面时它会使用突进攻击，比较安全的地方是 BOSS 的两侧。

战斗结束后艾杰恩和六郎解锁秘奥义。

清净的世界～非法委托

流程

来到捷克森港，稍微前进触发小对话，回头去和班威格对话，开启探索异海系统。

上岸有存档点。

支线

支线名	触发地点与对象
海盗们的情况	靠近“繁泊人”商人
被管理的海洋	和资深船员对话
螃蟹的运用	靠近进行挑战商人
监狱岛的传闻①	在旅馆和年轻船员对话

靠近南边的门触发甲种业魔的剧情，继续前进来到达那街道。

在达那街道向南前进，靠近王都门前触发剧情的话就会暂时出不来，如果要回收达那街道的宝箱的话就要在靠近王都之前做完，靠近王都门前自动进入罗古雷斯。

支线

支线名	触发地点与对象
何为圣寮?	在北部市街和不知变通的信徒
王国的现状与帕希巴尔王子	在北部市街和王子粉丝对话
等待典礼的人们	在中央市街靠近敬爱母亲的少女

来到南部市街触发剧情，然后前往中央市街。

……世界充满灾厄带来的伤痛 但是，我仍必须拜託各位

支线

支线名	触发地点与对象
导师的称号	在中央市街靠近热诚的信徒
阿托利斯的功绩	在北部市街与居民对话
被演讲所感动的民众	在东南部市街靠近中年妇人
THE・忏悔①	在圣堂与祭司对话
罗古雷斯大圣堂	在圣堂调查祭坛
对魔士亚瑟②	在旅馆调查门边的书籍

到中央市街的酒馆和店主对话，剧情之后三选一完成任务，由于三个任务是都要做的，所以进入达那街道解锁甲种业魔讨伐系统。

任务

破坏物资	前往捷克森港，来到北边的仓库调查红色的箱子，剧情后进入强制战斗
搜索失踪人口	前往经由达那街道南部区域东北方向进入加利斯湖道，在第一个区域往东北方前进，然后前进至东部来到目的地
消灭袭击者	前往达那街道北部地区，从南边出口的东边小路进入空地触发强制战斗，战胜后即可

支线

支线名	触发地点与对象
备受期待的王子帕希巴尔	在中央市街与万事通中年人对话
基德翁大祭司的慈善活动	在东南部市街与祭司对话
酒馆的评价	在圣堂与原理主义的青年对话
信仰圣主	在圣堂靠近祈祷的信徒
营养药・赤圣水的功能	在捷克森港旅馆与认真的商人对话
山中的大神殿	在捷克森港与愤世嫉俗的青年对话
六郎斩魔剑①	讨伐达那街道的甲种业魔（六郎相关的支线）

任务全部做完之后回到酒馆触发剧情，之后和塔芭莎对话然后和店主进行休息之后就继续进行主线。

离宫沉积的黑暗

流程

前往圣堂前和戴着红色围巾的NPC对话进入下水道。

进入入口往前走一段路之后调查开关把水抽走后继续前进，往西南方向的出口来到地下2阶街侧，继续前进进入地下3楼。在地下3楼东边的房间里调查开关把水抽走后向西南方前进来到地下2阶离宫侧，在南边和西北边调查开关把水抽走，然后朝西南方一路前进来到地下1楼离宫侧，在尽头可以找到存档点。

爬上楼梯来到罗古雷斯离宫，剧情后离开房间进入离宫里，来到西南边的走廊，进门后来到礼拜堂，触发BOSS战。

BOSS 艾蕾诺亚

种族：人；弱点：水；耐性：×

优先干掉艾蕾诺亚身边的四个杂兵，剩下艾蕾诺亚一人，由于她没有耐性属性，配合薇尔贝特的心魂爆发可以针对她的种族和弱点属性来打出弱点连击。她的HP下降到一定程度之后玛琪露参战，开启切换爆发系统，然后从头开始打。

剧情之后玛琪露正式入队，自动来到楼梯侧，往下走之后触发剧情，回到罗古雷斯。

靠近中央市街触发剧情，然后前往酒馆和塔芭莎报告。

前往圣主御座

◆ 流程



走出酒馆和众人汇合。

支线

支线名	触发地点与对象
在王宫里的骚动	在中部市街和主妇对话
没有点子了?	在中部市街和喜好特殊的商人对话
汪汪汪	在南部市街和狗对话
咣咣咣	在中部市街和狗对话（在南部市街和狗对话之后）
THE・忏悔②	在圣堂和祭司对话
呜～呜～	在北部市街靠近狗（在中部市街和狗对话之后）
圣主彼之主的迁座仪式	在北部市街和干练的商人对话
赤圣水断货	在北部市街和喝酒的船员对话

离开罗古雷斯前往捷克森港，在邦艾提亚号前和资深海盗对话进入黄昏。

支线

支线名	触发地点与对象
业魔的杂谈	靠近六郎和达伊鲁
副船长艾杰恩	靠近艾杰恩和班威格

靠近玛琪露和毕安弗触发剧情，之后去栈桥找莱菲瑟特。做好准备之后靠近班威格，剧情后艾杰恩暂时离队。离开港口前往达那街道，入口处的存档点更新，旁边有白色龟人可以进行补给。往前走一段路触发剧情，《热情传说》的某位角色登场，进入BOSS战。



BOSS 艾杰恩、神秘圣隶

【艾杰恩】种族：不明；弱点：×；耐性：水
【神秘圣隶】种族：不明；弱点：×；耐性：地

优先干掉HP较少的艾杰恩，不过艾杰恩的整体参数要比神秘圣隶高一些，所以在战斗时要时刻注意闪躲，当两人开始术咏唱时马上切换到玛琪露发动心魂爆发来取消他们的咏唱。在最后剩下神秘圣隶就没什么问题了。

战后艾杰恩归队。在出口有存档点，继续前进来到圣主御座（通关了《热情传说》的玩家应该知道这里是哪里）。

调查前方圣寮纹章的祭坛后解锁大门，之后分别从西北和东北处的楼梯上去调查祭坛解除正门的封印，之后从正门两侧的楼梯，在门口有存档点，继续前进触发战斗。

BOSS 阿托利斯

种族：人；弱点：×；耐性：×

由于对方等级比我方高非常多，所以可以确定是剧情战，坚持一段时间后阿托利斯使用秘奥义，自动结束战斗。

獠牙仍在～剑豪与剑业

◆ 流程



剧情后来到???，这时候队伍里只有薇尔贝特一人，调查光球可以继续移动，中途有一处是有两个出口的，从地图上红色图标的出口进入后继续前进来到最深处触发剧情。

之后来到和六郎、艾杰恩、玛琪露汇合，来到伊波路克遗迹。从最深处前进至中层，调查尽头的墙壁，之后看到可疑的墙壁就可以按○键可以破坏墙壁，在中层第二个区域有白色龟人可以进行补给。

支线

支线名	触发地点与对象
龟人传	在中层走廊和白色龟人对话

从东北方向的楼梯下去进入第三个区域。在第三个区域中间的大房间调查南边的墙壁出现走廊，在走廊尽头再次调查墙壁就会来到上层。

一路向上走可以发现出口，楼梯上有存档点。出来后触发战斗

BOSS 艾蕾诺亚

种族：人；弱点：×；耐性：×

由于场上只有薇尔贝特一人，所以要注意一下回复，在艾蕾诺亚咏唱时马上打断她，在近身攻击时要注意防御，而防御时要小心艾蕾诺亚会使用破防的心魂爆发，解决方法就是使用心魂爆发打断她、使用秘奥义或者使用滑步躲过。

战后自动进入伊波路克遗迹。

支线

支线名	触发地点与对象
照顾人的毕安弗	和毕安弗对话
彼之主的真正身份是什么？	和艾杰恩对话
只要活着就能战斗	和六郎对话



离开遗迹来到布利基特溪谷，靠近莱菲瑟特触发剧情，之后回到遗迹，来到艾蕾诺亚和毕安弗附近选择“休息”。

第二天自动来到布利基特溪谷，艾蕾诺亚入队。往前走一段路后触发强制杂兵战，剧情后继续前进，在中央有存档点，继续前进触发 BOSS 战。

BOSS 斩刀

种族：装甲、妖魔；弱点：水；耐性：风

BOSS 的动作比较缓慢，需要注意的是它大范围的附加缓慢状态攻击，被附加缓慢状态之后立刻换人上场或者是操作用术的角色进行战斗。



战后一路前进，爬蔓藤来到上方，出口有存档点，继续前进来到维斯塔坑道。

在港侧的第一个区域向北走来到第二个区域，打碎石头后继续前进会看到存档点。调查存档点附近的烛台，往西北方向前进来到第三个区域，在中间有白色龟人可以进行补给，这时候可以给六郎稍微调整一下装备。继续前进触发剧情就是 BOSS 战。



BOSS 时雨

种族：人；弱点：×；耐性：×

操作六郎来战斗，看准时雨的攻击动作来适时使用心魂爆发是这一战的重点，比较容易滑步的是“震天”，但是需要注意时雨在使用一次攻击后很大几率会接上“斩光”，所以就算闪躲或防御成功了也别马上放松警惕。把他的 HP 打掉一半之后结束战斗。

战后六郎暂时离队。往西北方向的小洞来到深部，通过深部第一个区域的东南方小洞来到第二个区域，第二区域就是一本道，在第三区域西南方的小洞来到黑铁的工房的最深处触发剧情，之后和所有人都对话一次，之后返回到第一区域触发战斗。

BOSS 一级长剑对魔士

种族：人；弱点：×；耐性：地

优先干掉周围几个二级对魔士，难度不大，不过要小心他们的圣隶术，当他们开始咏唱时马上切换到玛琪露发动心魂爆发来取消掉术咏唱。



战斗后六郎归队。返回坑道港侧，继续前进，路上需要点烛台来开门，路上的第二个烛台需要穿过第六个区域西边的小洞才能找到，来到尽头可以找到存档点。离开坑道进入卡多尼克斯港。

在港口有商人可以进行补给，继续前进触发 BOSS 战。

BOSS 时雨

种族：人；弱点：火；耐性：地

优先干掉两个一级对魔士。和时雨战斗时小心周围的人别被他的攻击卷进去，在他使用秘奥义之后战斗结束。

战斗结束后可以四处逛逛港口。

支线

支线名	触发地点与对象
在汇合之前所发生的事	靠近海盗
“斩刀”的去向	和原・山贼对话
艾尔冈德的产业	和刀匠对话
剑士的锻炼②	在旅馆休息

和班威格对话开启航船系统，可以选择到各港口，不过目前只有两个港口可以选择，选择前往伊兹路特港，剧情之后转到雷尼德。

海与风的不协和音

◆流程

来到雷尼德港口向西边前进来到市集。

支线

支线名	触发地点与对象
监狱岛的传闻②	在雷尼德港口侧靠近资深渔夫
仇视圣寮的业魔的传闻①	在雷尼德集落侧靠近青年船员
仇视圣寮的业魔的传闻②	在雷尼德集落侧靠近二级对魔士

来到雷尼德武器店旁边和药店老板对话。



支线

支线名	触发地点与对象
没有进展的拓荒，逐渐逼近的寒化	靠近拓荒者的儿子
禁止进入命令	和爱聊天的女性对话

离开雷尼德来到诺古湿原，向着东边前进来到瓦古树林。

瓦古树林需要调查机关来切换属性前进。把第一个区域的机关切换成火属性，往东北方前进来到第二个区域。在第二个区域的中央南部把机关切换成水属性，在出口前把机关换成火属性，前进至第三个区域。在第三个区域往北边走来到第四个区域，在第四个区域往东边走进入第五个区域。在第五个区域把机关设置切换成火属性，然后向那边前进来到第六个区域。在第六个区域往东南方前进触发强制战斗，之后穿过第六个区域来到第七个区域。在第七个区域西南方把机关切换成火属性，在尽头有存档点，前往最深处调查花朵触发剧情，之后是 BOSS 战。

BOSS 巨颚虫

种族：装甲、甲壳；弱点：火、水；耐性：无

整体难度不大，但是由于敌人会飞，所以我方的很多攻击容易落空，在它飞天的时候切换成能使用术的角色来针对其弱点属性和种族属性进行攻击即可。

回到瓦古树林出口触发剧情，离开树林来到诺古湿原，来到村口附近触发剧情，艾杰恩暂时离队，回到雷尼德。



支线

支线名	触发地点与对象
青蛙的诗	在港口侧调查桥边的青蛙

前往港口，靠近班威格触发剧情。

支线

支线名	触发地点与对象
训练对魔士的地方	在集落侧和爱聊天的女性对话

离开雷尼德，从诺古湿原的北方前往布鲁那克台地。

支线

支线名	触发地点与对象
生成彩虹的奇岩	靠近布鲁那克台地通往诺古湿原的入口处附近的池子旁

从第一个区域的东北方前进来到第二个区域。在第二个区域的中央部分触发剧情，艾杰恩归队，继续前进至第三个区域。在第三个区域向西边前进来到塔前，在塔的入口有存档点。

进入到洛莱涅，这里没有杂兵，一路向上来到中间的房间端触发 BOSS 战。



BOSS 传奇飞龙×3

种族：龙；弱点：地；耐性：无、火

虽然数量看起来吓人但是对方其实很脆，而且动作十分慢，活用薇尔贝特或者艾蕾诺亚的心魂爆发可以轻易解决掉。

战斗结束后来到塔的外面触发剧情，然后沿路返回雷尼德。

调律的代价

◆流程

去港口靠近班威格，之后可以在去过的各个港口移动。

支线

支线名	触发地点与对象
莱菲瑟特和上古秘药①	在雷尼德村子广场靠近小孩子和狗，然后去旅馆附近触发剧情，移动到卡多尼克斯港，前往维斯塔坑道的黑铁工房调查颜色不一样的矿石，之后返回雷尼德找利弗，之后需要去菲加尔雪原，不过目前的进度没法去
第四管区	在雷尼德港口侧靠近海盗
圣寮警备强化	在雷尼德港口侧和资深渔夫对话

和班威格对话前往伊兹路特港。



支线

支线名	触发地点与对象
被分为两类的南洋之民	在伊兹路特酒馆和城内耆老对话
THE・忏悔③	在伊兹路特圣堂和祭司对话
沙斯冈德的树木	在伊兹路特中部和中年渔夫对话
亚美诺奇信仰与圣寮的统治	在伊兹路特北部和亚美诺奇信徒对话
大人的阶梯	在伊兹路特北部和抱怨的年轻人对话

穿过伊兹路特南部和中部，前往北部触发剧情，然后去旅馆旁和艺品店老板对话。

支线

支线名	触发地点与对象
德蕾莎的评价和对奥斯卡的期待	在伊兹路特中部靠近虔诚的信徒
南洋独特的食材	在伊兹路特中部和青年渔夫对话

从伊兹路特东北部来到麦克里尔沙滩，玩过试玩版的读者对这里一定比较熟悉，向着东南方前进来到第二个区域。

支线

支线名	触发地点与对象
企鹅的蛋	在麦克里尔沙滩东南方靠近企鹅

在存档点之后触发 BOSS 战。

BOSS 剧毒蜥蜴

种族：龙、野兽；弱点：地；耐性：风

如果打过试玩版的话现在面对这个 BOSS 就没太大的压力，要小心它的冲刺攻击，因为这个是挡不住的，只能靠使用秘奥义等手段来中断。

战后向北前进来到哈利亚。



支线

支线名	触发地点与对象
亚可可亚软糖的野心	和坚持的少年对话

前往旅馆和前台对话触发剧情，之后回到哈利亚村内。

支线

支线名	触发地点与对象
圣殿帕拉米迪斯	靠近亚美诺奇男信徒
亚美诺奇与巫女的家族体系	和亚美诺奇女信徒对话

在村子里和队伍所有人对话，然后回到旅馆进入房间，剧情后进入第二天，从村子的东北方进入玛南海礁。

支线

支线名	触发地点与对象
大陆与南洋诸岛的历史	在哈利亚和熟知历史的青年对话
旅馆的女儿	在哈利亚靠近保守主义青年

在玛南海礁的第一个区域往东北方向前进到第二个区域。第二个区域是一本道。进入第三个区域向北前进来到第四个区域，之后顺着地图一路前进来到圣殿帕拉米迪斯。

圣殿帕拉米迪斯的第一个区域需要调查西北方的圣杯，然后从之前没法进的西边的门来到第二个区域。在第二个区域调查圣杯拿到宝石，之后返回第一个区域正中央调查圣杯，把宝石嵌上去，之后再调查一次让宝石变成红色，这时候正前方的门就可以走了，前往第三个区域，触发 BOSS 战。

BOSS 业魔玛希娜

种族：兽人；弱点：×；耐性：无

由于只有一个种族属性所以弱点连击可以很快打出来，只要小心别让它打到后卫的队友就行了。

战后前往第三个区域西边的房间来到第四个区域，调查圣杯两次之后可以在上层行走，前进来到第三个区域西北部，调查墙壁，拿到宝石，然后把宝石放到外面的圣杯上，再调查一次圣杯。调查圣杯前有纹章的地板来到下方。然后前往东边的房间来到第五个区域，调查圣杯开路，来到第三个区域东北方，调查圣杯之后回到第五个区域下方调查石碑。

之后要把之前有菱形宝石的圣杯全部调整为红色、把有水滴型宝石的圣杯全部调整为蓝色，攻略提示：可以从第四个区域的传送阵返回第一个区域。全部解锁之后会有提示，进入到最深处之后有 BOSS 战。



BOSS 树人噬魔

种族：无足、兽人、妖魔；弱点：火；耐性：无、地

对方主要使用圣隶术来攻击，由于对手只有一只，所以使用玛琪露的心魂爆发反而不好打，建议使用近战型的角色来战斗，BG 建议多用在换人上。

战后返回哈利亚，然后自动来到麦克里尔沙滩，之后前往伊兹路特的港口。

支线

支线名	触发地点与对象
谜之斗技场①	在伊兹路特南部和海盗对话

和班威格对话前往捷克森港。

有翼者

◆ 流程

在捷克森港有几个小支线。



支线

支线名	触发地点与对象
艾杰恩的旅行①	和资深海盗对话
在各地的骚动	靠近年轻船员
北海航路的修复之路漫漫	在旅馆靠近捷克森港的商人

经由达那街道前往罗古雷斯。

支线

支线名	触发地点与对象
亚尔迪纳平原的业魔讨伐	在罗古雷斯市街北部和青年对话
玛琪露奇术团之路①	靠近罗古雷斯市街北部的广场
玛琪露奇术团之路②	前往捷克森港，与捷克森港表演家对话
小小的魔女①	在罗古雷斯市街北部和万事通对话
关于袭击大祭司的业魔一行人的传闻	在罗古雷斯市街中央部靠近主妇
缺乏炎石	在罗古雷斯市街中央部和中年妇女对话

前往酒馆触发剧情，然后离开罗古雷斯，前往捷克森港。

在港口靠近班威格触发剧情。

支线

支线名	触发地点与对象
镇静化的征兆	靠近年轻船员

和班威格对话前往监狱岛泰坦尼亚前方栈桥。

进入监狱内触发强制战斗，目标是地下3楼，由于是之前就来过的地方，所以看着地图走就行了。需要注意的是这里的杂兵是限时出现的敌人，如果想要收集敌人笔记的话一路上别忘了打。



在路上会遇到白色龟人，可以进行补给。来到地下3楼触发BOSS战。

BOSS 古董盔甲

种族：装甲、不死者；弱点：无、水；耐性：火

只要按照种族属性和弱点属性来打出弱点连击就没有什么难处了。

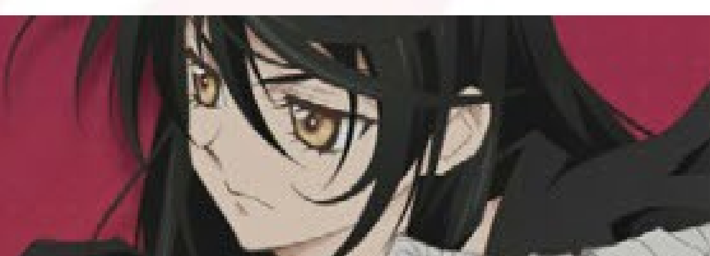
剧情后返回正门触发BOSS战，如果之前消耗得太多的话就沿路用杂兵战和白色龟人来进行补给。

BOSS 无头骑士

种族：装甲、不死者、妖魔；弱点：无；耐性：地、风

由于弱点是无属性所以起手比较简单，然后配合种族属性来打出弱点连击就行了。战斗时注意保护好后卫人员别被BOSS的冲刺撞到。当BOSS的HP减少到一定程度时会召唤杂兵。

寻找噬魔



◆ 流程

剧情后监狱岛的杂兵全部消失，可以在这里自由活动。

支线

支线名	触发地点与对象
要不要来一杯?	和六郎对话
按照我的想法来行动	和艾杰恩对话
忙于无聊	和玛琪露对话
解读古文书	靠近莱菲瑟特

前往监视塔・北触发剧情进入第二天。



支线

支线名	触发地点与对象
谜之斗技场②	在港口和海盗对话
王子和鹰	在外环道靠近帕希巴尔
宝藏的地图	和卫生管理人员对话休息
龙和恐龙	和卫生管理人员对话休息

前往地下3楼触发剧情，之后自动返回地上1楼。

支线

支线名	触发地点与对象
在据点的日子・达伊鲁和黑铁	靠近达伊鲁
监狱岛周边的海流和航路	和海盗对话

去港口和班威格对话出海。

剧情之后来到船上，靠近各处触发剧情之后开始两次连续杂兵战，杂兵战结束后就是BOSS战。

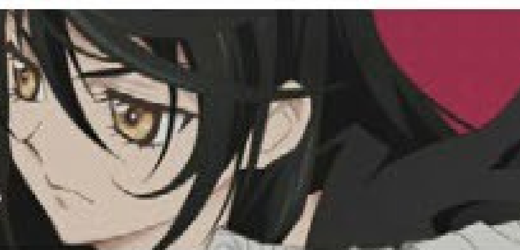
BOSS 潘多拉壶

种族：装甲；弱点：地；耐性：无、火

这一战比较吃力的就是可移动范围小、BOSS的攻击范围大而且它还会使用术。高难度下很大几率会陷入苦战，多活用地属性术技来攻击和夺取魂力是本战的关键。

战后回到监狱岛，和所有人都对话一次。

掀起狂风的龙



◆ 流程

到港口和艾杰恩对话。

支线

支线名	触发地点与对象
艾杰恩和海	和葛琳摩尔对话
在据点的日子・锹形独角虫的问题	和卫生管理人员对话休息

在船前面与班威格对话前往捷克森港。

支线

支线名	触发地点与对象
东边街道的修复	在捷克森港港口和固执的工匠师傅对话
王都的近况	在捷克森港旅馆和万事通中年人对话
禁止进入？！	在罗古雷斯旅馆休息
THE・忏悔④	在罗古雷斯圣堂和祭司对话
THE・忏悔⑤	在罗古雷斯圣堂和祭司对话
六郎斩魔剑①	在雷尼德靠近中年男性，经由布鲁那克台地中部下方的洞穴来到东拉邦洞穴的最深处干掉BOSS

经由达那街道东南方向来到亚尔迪纳平原。

在亚尔迪纳平原的第二个区域往入口附近的高处前进，爬上蔓藤之后可以看到存档点，往上爬触发剧情之后回到下层，向着东边前进来到石顿贝利。

支线

支线名	触发地点与对象
染上你的颜色	靠近青梅竹马的少年
石顿贝利开荒中！	和种蔬菜的女性对话
荆棘公主与新的心水	和酿酒的老人对话
不断开拓着的新城市	和拓荒的徒弟工匠对话
飞天业魔的传闻	和中年男性对话

进入旅馆触发剧情，之后离开村子回到亚尔迪纳平原，开启滑板系统，长按 R2 就能够使用滑板来加速。重新回到亚尔迪纳平原的第二个区域的山顶，剧情后触发 BOSS 战。



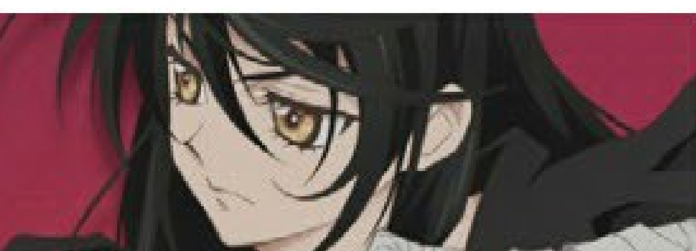
BOSS 神龙

种族：龙、有翼；弱点：无、火；耐性：水、地、风

给予一定程度的伤害之后自动结束战斗，战斗时要小心敌人的麻痹状态攻击，一旦操作角色或者队友陷入麻痹状态就马上换人。

战后经由达那街道返回捷克森港，在入口触发艾杰恩的支线“幸福的诺尔大人玩偶”。

吞噬爱的蛇



流程

去港口和班威格对话回到监狱岛泰坦尼亚，前往地下 3 楼，然后返回地上 1 楼的大厅。

支线

支线名	触发地点与对象
达伊鲁的注意之处	在港口和海盗对话
据点整顿进行时	在监狱岛泰坦尼亚的监视塔・南靠近年轻海盗

和班威格对话触发剧情来到海勒维萨。

支线

支线名	触发地点与对象
海勒维萨的变化	在海勒维萨港口和老渔夫对话
美食之日	在卡多尼克斯港旅馆和活力十足的女性对话
幸福的诺尔大人玩偶①	前往卡多尼克斯港调查商人旁边的黑色诺尔敏

在港口向前走一段路触发剧情。





支线

支线名	触发地点与对象
业魔病停滞中	在海勒维萨市街和朴实的信徒对话
灾祸事件后的海勒维萨	在海勒维萨酒馆和德蕾莎粉丝以及对话
对魔士亚瑟③	在海勒维萨旅馆调查书架
玛琪露奇术团之路③	完成“玛琪露奇术团之路②”之后，在海勒维萨酒馆和海勒维萨表演家对话
莱菲瑟特和上古秘药②	从海勒维萨港口的仓库来到菲加尔雪原，调查地上的闪光点获得“独角兽角”，前往雷尼德在旅馆旁和利弗对话
莱菲瑟特和上古秘药③	前往加利斯湖道东部，往亚尔迪纳平原进入的方位的第二个区域向西边都来到第三个区域，在地图所示地点的闪光点获得“云羊蛋”

然后和城镇里所有头上有☆的 NPC 们对话一次，之后离开海勒维萨前往菲加尔雪原，向西北方向走来到弗迪斯遗迹。

进门后来到第一个区域，向东北方走进入第二个区域。

支线

支线名	触发地点与对象
幸福的诺尔大人玩偶②	在弗迪斯遗迹地上层西边出口点燃两个火台之后来到地下 1楼的所示地点调查诺尔敏

在第二个区域的东边点燃门附近的两个烛台来到地下 1 楼，东北方向的区域可以发现地相树。在第二个区域中间大门的左右两侧可以找到烛台，不过要从两边绕过去才能点燃，同时在地图心安处也有 1 个烛台需要点燃，全部点燃之后就能够进入中央的门来到地下 2 层触发强制战斗，战斗结束后调查分岔路两边的烛台，继续往下走可以看到存档点，点燃附近的 2 个烛台之后往下走来到下层，点燃周围的 4 个烛台，向前走触发杂兵战和 BOSS 战。

BOSS 噬魔梅蒂莎

种族：无足、妖魔；弱点：地；耐性：火

除了召唤杂兵和石化攻击之外没什么难度，一旦陷入石化就马上用道具回复。在后期它会召唤杂兵，就算打完杂兵了也还是会再次召唤，所以集中攻击 BOSS 即可。

返回海勒维萨，触发剧情之后自动回到监狱岛泰坦尼亚。然后前往监狱岛的监视塔・北最高层上到外环道找葛琳摩尔。



乐园碎片

流程

第二天起来后来到港口触发剧情，和班威格对话前往塔利辛港。

支线

支线名	触发地点与对象
谜之斗技场③	在监狱岛泰坦尼亚港口和海盗对话
达伊鲁和据点负责人	在监狱岛泰坦尼亚港口和达伊鲁对话
达伊鲁的脱皮	在监狱岛泰坦尼亚地上1楼和莫亚娜对话
达伊鲁的尾巴・其一	完成"达伊鲁的脱皮"之后在监狱岛南边港口靠近达伊鲁
黑铁的休息	完成④之后在地上1楼的监视塔・南入口附近和黑铁对话
六郎斩魔剑②	完成六郎斩魔剑①之后，在卡多尼克斯港旅馆和干练的海盗对话，然后前往沃提冈（经由洛莱涅前往的路线是距离最短的），前往东侧屋顶触发战斗

来到塔利辛市街后走出港口触发剧情。

支线

支线名	触发地点与对象
伊斯特冈德的形势	在市街和温和的男性对话
不变的生活	在市街和女信徒对话
伊斯特冈德的圣寮势力	在市街和男信徒对话

在楼梯处触发剧情。

支线

支线名	触发地点与对象
对妮可的评价	在酒馆靠近想谈恋爱的青年
艾巴尔村的情况	在市街靠近爱撒娇的弟弟
阶梯之城	在市街和活力十足的老人对话



离开城市来到普尔纳哈湖畔崖道，穿过普尔纳哈湖畔崖道来到莫尔格那森林，来到第三个区域触发 BOSS 战。

BOSS 异种螳螂

种族：甲壳、有翼、妖魔；弱点：火；耐性：水、地

由于是甲壳系的所以比较硬，这时候如果有三段防御蓄力的魔水晶的话善用三段蓄力来破除它的防御，但是要小心别站在它身前，BOSS 的心魂爆发是正面突击，一个不小心就会直接把角色的 HP 打空。

战斗结束后向东北方向前进一路来到艾巴尔村，进村剧情结束之后前往薇尔贝特的家走，路上触发剧情，艾杰恩和六郎暂时离队，在薇尔贝特的家面前触发剧情，之后回到村子广场。

支线

支线名	触发地点与对象
亚巴尔的三年里	在村子和势利眼男性对话
亚巴尔的变化	在村子和老板之妻对话
欧特和特鲁斯去哪里了?	在村子和轻浮的年轻人对话
圣隶降临和圣主的救赎	靠近村内耆老

和日常用品店老板对话，然后前往莫尔格那森林，在地图所示的 3 个☆地点狩猎，之后返回薇尔贝特的家，剧情之后回到广场触发强制战斗。剧情后前往镇静森林的最深处，存档点之后是 BOSS 战。

BOSS 噬魔欧特鲁斯

种族：野兽、妖魔；弱点：风；耐性：火、水

只要放置它用术就没什么大碍，攻击范围也偏向正面，在战斗时尽量闪躲到侧面打出弱点连携即可。

战斗结束后回到艾巴尔，前往薇尔贝特的家调查莱菲瑟特的书架。

支线

支线名	触发地点与对象
没有实现之日的梦	调查莱菲瑟特的床
往日的约定	调查房间的桌子

离开薇尔贝特的屋子触发剧情，然后回到村子广场再次触发剧情，之后前往塔利辛。

支线

支线名	触发地点与对象
艾巴尔的破灭	在市街和爱撒娇的弟弟对话
持续晴朗的三个月	在市街和温和的男性对话
阿托利斯的浮现	在市街和男信徒对话
谜之斗技场④	在港口和海盗对话
玛琪露奇术团之路④	完成"玛琪露奇术团之路③"之后，和塔利辛表演家对话

来到港口和班威格对话前往监狱岛泰坦尼亚。

支线

支线名	触发地点与对象
圣寮的动向和海盗的对策	在正面港口靠近年轻海盗

进入大厅触发剧情。

支线

支线名	触发地点与对象
噬魔们的情况	在走廊和资深海盗对话
幽灵船传闻的内容	在后门港口和中年海盗对话

禁忌的王牌

◆ 流程



和班威格对话前往利欧涅岛栈桥。


支线


支线名	触发地点与对象
埃多冈德领的地理	和存档点附近的海盗对话
利欧涅岛的圣寮帐篷	和帐篷旁边的海盗对话
贝伊鲁德沼野和古代遗迹	和出口附近的海盗对话

穿过利欧涅岛栈桥来到贝伊鲁德沼野。

在第一个区域入口处附近把二重结界至切换水属性，在地图西北方把二重结界切换至地属性，在出口附近把东南的二重结界切换至火属性，把西北的二重结界切换至风属性，前往第二个区域。

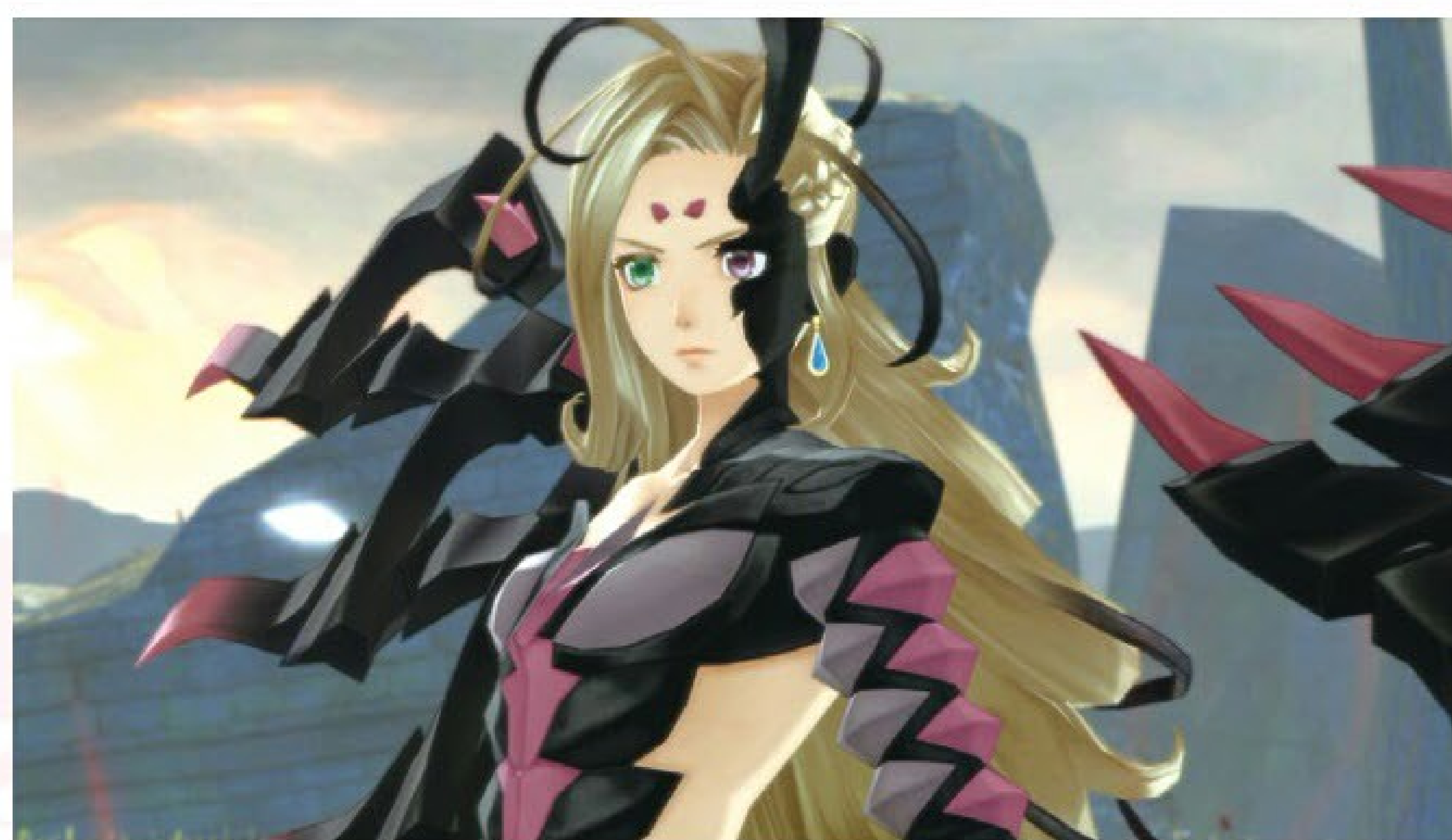
在第二个区域向北前进来到第三个区域。

在第三个区域把二重结界切换制地属性，然后前往第四个区域。

在第四个区域把地属性的二重结界切换至风属性，在出口附近把火属性的二重结界切换成水属性，前进至第五个区域。

在第五个区域把水属性的二重结界切换至火属性，在地相树所在的平台附近把风属性的二重结界切换至地属性，从西南方来到第三个区域北部，向着西北方向前进来到第六个区域。

在第六个区域把入口附近的地属性二重结界切换制风属性，向西北方前进来到第七个区域，走到尽头触发 BOSS 战，由于是二连战，如果这时候需要补给的话可以打通第六个区域南边的道路抄近路返回利欧涅岛栈桥。



BOSS 噬魔德蕾莎

种族：妖魔、有翼；弱点：无；耐性：火、风

难度不大，主要以无属性的术技作为主攻就行了。需要注意的是这个 BOSS 会使用秘奥义，如果想要完成奖杯的敌我双方全秘奥义收集的话这里就想办法拖延时间让对方打出秘奥义吧。

BOSS 未完成神依奥斯卡

种族：人；弱点：×；耐性：地

和上面的 BOSS 一样，这个 BOSS 也有秘奥义。玩过前作《热情传说》的话对这个 BOSS 的奥义应该会很熟悉。

他的主要攻击形式是周身范围攻击、直线攻击以及各种风属性的术，活用三段防御蓄力以及发动心魂爆发时的无敌时间来拖住他，别让他去攻击后卫角色。还有就是别让艾杰恩上场，因为他的奥义和术有很多是地属性的。

战后返回利欧涅岛栈桥，向前走一段路之后触发剧情，和班威格对话前往监狱岛泰坦尼亚，进岛之后就有战斗，所以这时候要好好进行一下补给。

神之所在～绝望的因果

◆ 流程

进入港口后触发强制战斗。

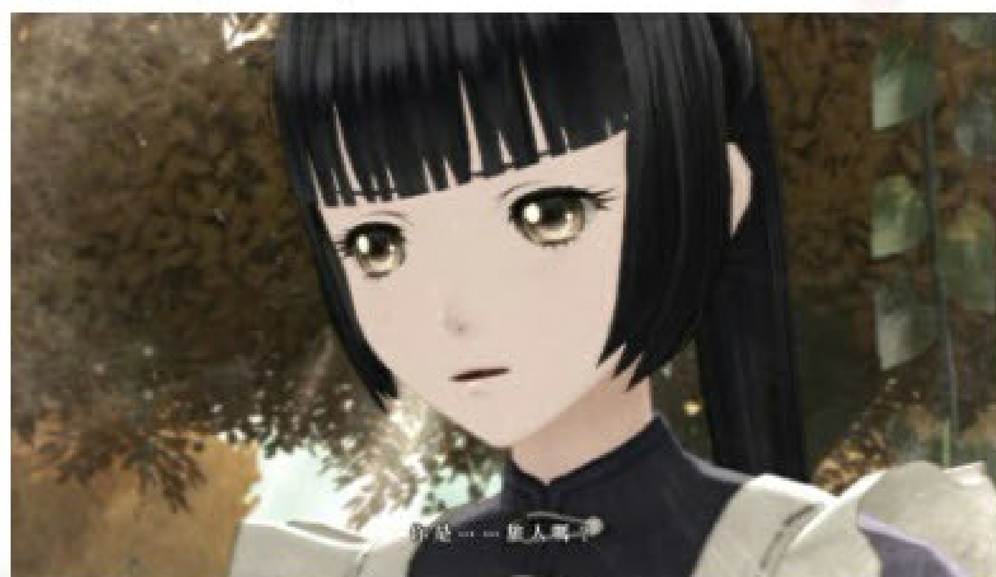

支线


支线名	触发地点与对象
关于圣寮的袭击	在后门港口与年轻海盗对话

这时候整个监狱岛都会有神依化的杂兵，而且都会用无法打断的爆发技触发剧情，，战斗时要多加小心。分别在地下 1 楼和地下 2 阶触发剧情，之后返回地上 1 楼南部港口门前靠近班威格，触发强制战斗。然后前往北部的港口触发 BOSS 战，不过现阶段无法给予对方伤害，过一段时间之后自动结束战斗。

剧情之后来到地脉，艾杰恩、六郎和玛琪露暂时离队，这时队伍里只有薇尔贝特、莱菲瑟特和艾蕾诺亚三人。一路前行来到第 2 层后六郎和艾杰恩归队。

继续前进来到第 4 层尽头可以看到存档点，来到第 5 层触发 BOSS 战。由于接下来还有一场 BOSS 战所以这一战尽量别消耗太多 BG。



BOSS 奇美拉

种族：野兽、不安定、妖魔；弱点：火；耐性：无、地

BOSS 的心魂爆发是周身范围的连刺攻击，只要闪躲开就没太大问题，除此之外 BOSS 还会使用有中毒状态的攻击，在其他队友因为中毒状态而 SG 不足时赶紧换人。

向谁露出獠牙

◆ 流程

剧情后来到圣杯，玛琪露归队，开始 BOSS 战。

BOSS 梅尔齐欧、仆役圣隶1号

【梅尔齐欧】种族：人；弱点：风；耐性：无

【仆役圣隶1号】种族：不明；弱点：无；耐性：×

由于两人都会使用术所以一定要小心行事。战斗开始后优先干掉 1 号。需要小心梅尔齐欧的术，他在咏唱时我方的攻击需要打够 5 连击才能中断他的术咏唱。

剧情后离开圣杯，把《热情传说》给玩到最后的玩家一定知道这里。一路向下来到出口进入卡斯兰德。在附近有白色龟人可以进行补给。向外走一段路触发剧情，进入BOSS战。



BOSS 赫尔加伊特

种族：龙；弱点：无、水；耐性：火、地

在高难度下它的动作很难打断，心魂爆发是周身范围的咆哮攻击，一看到有心魂爆发的动作马上跑远。在薇尔贝特的SG比较少的时候先切换成其他人然后再切换回来，尽量把种族弱点和弱点属性的连段凑齐来打出弱点连携。打到一定程度后触发剧情，莱菲瑟特脱离战斗，后半段建议把艾杰恩和艾蕾诺亚换上场来作为回复人员。把它的HP打至还剩三分之一左右时结束战斗。

剧情后自动来到卡多尼克斯港，去旅馆休息。

滚烫的死神之拳

◆ 流程

第二天醒来之后前往港口。

支线

支线名	触发地点与对象
讨伐灾祸的显主的传闻	靠近八卦的船员
不归海	靠近资深船员

在船边和艾蕾诺亚对话前往利欧涅岛栈桥。剧情之后前往贝伊鲁德沼野，这时候不用折腾二重结界了，如果之前有在第二个区域打通道路的话可以抄近路，前往存档点所在的岔路口处，进入之后就是BOSS战。





BOSS 业魔艾弗列德

种族：不明；弱点：无；耐性：水、地

要小心他的蓄力技，他的蓄力技准备动作少而且自带破防效果，就算是在满HP状态，我方队员也会被他打至HP归0，而且他还会使用秘奥义。

个人建议让薇尔贝特用噬魔状态并以无属性的特技为主体来和他单挑，其他两个后卫选回复术比较出色的莱菲瑟特和玛琪露，另外一个队友建议选能够防反的六郎，因为艾杰恩上场的话他的动作较慢反而容易会被BOSS的心魂爆发给波及到。

战胜后可以拿到能够无限次瞬移出迷宫的“捷径瓶∞”。战后自动返回利欧涅岛栈桥，和葛琳摩尔对话，剧情后去和班威格对话，然后再对话一次选择前往海勒维萨港。

彼之主的波动

◆ 流程

剧情后自动前往捷克森港。

然后离开港口经由达那街道前往罗古雷斯。

支线

支线名	触发地点与对象
被镇静化的人们～捷克森港①	在捷克森港靠近干练的商人
被镇静化的人们～捷克森港②	在捷克森港和喜好特殊的商人对话
被镇静化的人们～捷克森港③	在捷克森港旅馆靠近喝酒的船员
被镇静化的人们～达那街道①	在达那街道靠近老年男性
被镇静化的人们～达那街道②	在达那街道靠近少女的父亲
被镇静化的人们～罗古雷斯①	在罗古雷斯北部市街和王子粉丝对话
被镇静化的人们～罗古雷斯②	在罗古雷斯中央部市街靠近不知变通的信徒
被镇静化的人们～罗古雷斯③	在罗古雷斯酒馆靠近原理主义的青年

前往罗古雷斯南部市街触发战斗。敌人虽然是无属性的耐性，但是只要按照种族弱点打出弱点连携然后来一发秘奥义就能解决。然后从圣堂附近的地下道前往罗古雷斯离宫的礼拜堂。继续前进触发强制战斗，敌人和之前的战法一样。

剧情后自动回到罗古雷斯，然后前往捷克森港。

支线

支线名	触发地点与对象
幸福的诺尔大人玩偶③	在哈利亚调查中央店铺地上的诺尔敏
艾杰恩的旅行②	在利欧涅岛栈桥存档点附近触发剧情
暴食之魔	在伊兹路特酒馆和情报贩子对话，然后前往圣殿帕拉米迪斯中央触发战斗
开始之地	在镇静森林的祠堂调查大洞触发剧情

和班威格对话前往海勒维萨港。



支线

支线名	触发地点与对象
海勒维萨的近况	在海勒维萨港口靠近父亲渔夫
将被镇静化的人们①	在海勒维萨市街靠近认真的少年
将被镇静化的人们②	在海勒维萨市街和青年信徒对话
THE・忏悔⑥	在海勒维萨圣堂和祭司对话
剑士的锻炼③	在海勒维萨旅馆住宿
崩坏的圣隶	在海勒维萨圣堂靠近一级对魔士，然后在弗迪斯遗迹最深处和牛头天王战斗

经由弗迪斯遗迹地上层的北方进入盖布鲁克冰地。

吾名乃是灾祸

流程

穿过盖布鲁克冰地来到梅伊希欧。

支线

支线名	触发地点与对象
灾祸的显主的传闻	和中年男性对话
负责看门的男人	和诚实的青年对话
在最北边的城市的生活.	和梅伊希欧的男性对话

来到城镇中央触发强制战斗，战斗结束后城镇里的 NPC 全部变成海盗，之后去各处和有☆标记的角色对话，然后在旅馆前触发剧情。



支线

支线名	触发地点与对象
莫亚娜和梅蒂莎	靠近梅蒂莎
八种污垢	和葛琳摩尔对话
谜之斗技场⑤	和海盗对话

从东南方离开梅伊希欧来到盖布鲁克冰地，向东北方前进来到齐莱拉斯火山。

两名剑士

流程

在齐莱拉斯火山沿路走到存档点触发 BOSS 战。





BOSS 时雨

种族：人；弱点：火；耐性：风

在战斗时要小心他的直线攻击，一个不小心没防住的话会马上被打空 HP。他的秘奥义有两种演出，分为有六郎在场和没有六郎在场两种，想要收集奖杯的话要注意一下。

在战斗时主要以火属性的术技作为主攻，然后用薇尔贝特的心魂爆发打出种族弱点就能够进行弱点连携

在六郎上场的时候他的秘奥义不会对我方造成伤害，反之就会把角色打空 HP。在战斗时看到他使用心魂爆发的话就马上从直线上闪开或者是发动心魂爆发来换取无敌时间，只要不被打出硬直就不用担心他会发动秘奥义了。

支线

支线名	触发地点与对象
六郎的真心	调查号岚
奇怪的圣隶	和莫吉姆对话

～梅文～静观世界的人们

流程

在战斗结束后往前走可以找到存档点和传送点，传送点可以传送到火山入口，这时候可以出去进行一些补给。

一路前进来到山顶触发剧情。

BOSS 半神依梅尔齐欧

种族：人；弱点：风；耐性：水、地

整体难度没有上一战这么棘手，惟一比较麻烦的就是他的咏唱中断所需连击数较高，连击数上不去的话只能用玛琪露的心魂爆发来取消对方的咏唱，在保持玛琪露的 SG 在 2 个以上的状态后把她切换到后卫，在 BOSS 开始咏唱时再换上来。



紧咬着生命



流程

剧情后自动返回盖布鲁克冰地，前往梅伊希欧。

支线

支线名	触发地点与对象
黑铁征岚	需要在火山的时雨BOSS战时让六郎上场接下时雨的秘奥义，和达伊鲁对话
葛琳摩尔的建议	在旅馆休息

返回海勒维萨，和班威格对话前往捷克森港。

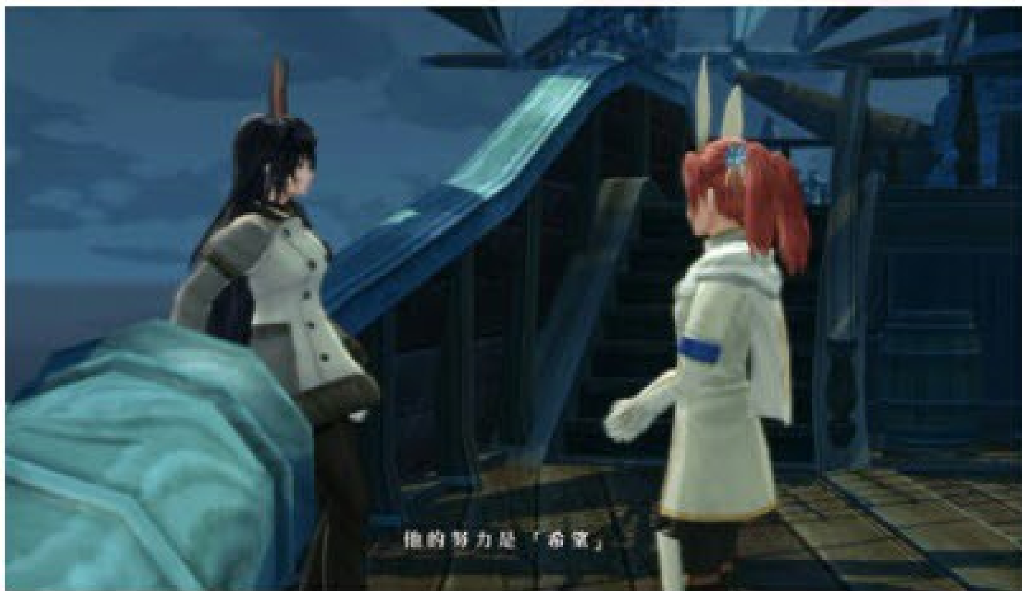
支线

支线名	触发地点与对象
爱着德蕾莎的城市住民	在海勒维萨市街靠近德蕾莎粉丝
恢复的人们①	在海勒维萨市街靠近父亲渔夫

支线名	触发地点与对象
恢复的人们②	在海勒维萨市街青年信徒对话
又是灾祸的显主吗！	在海勒维萨酒馆靠近聒噪的女性
谜之斗技场⑥	在海勒维萨港口和海盗对话

进入捷克森港触发剧情之后可以在各地自由活动了。

这时候各地有大量的支线可以做。







支线

支线名	触发地点与对象
现在的捷克森港①/②/③	在捷克森港靠近资深船员、和喜好特殊的商人以及喝酒的船员对话
猫人的世界	合计打开了38个猫人宝箱之后，在塔利辛西边爬上梯子和猫人对话之后可以前往猫人之里
现在的罗古雷斯①/②/③	在罗古雷斯北部市街靠近梅伊希欧の男性；在中央市街和认真的商人对话、靠近不知变通的信徒
THE・忏悔⑦	在罗古雷斯圣堂和祭司对话
THE・忏悔⑧	完成“THE・忏悔⑦”之后，在梅伊希欧圣堂尽头触发剧情
苏醒的血翅蝶	在罗古雷斯酒馆和塔芭莎对话
薇尔贝特的智囊袋	在罗古雷斯旅馆休息
山贼料理店，近日开张？！	在罗古雷斯中央市街和前・山贼对话
六郎斩魔剑③	完成“六郎斩魔剑③”和“苏醒的血翅蝶”后在罗古雷斯酒馆和塔芭莎对话，之后前往圣主御座外苑的东南部高处触发战斗，战后返回罗古雷斯酒馆触发剧情
现在的卡多尼克斯港①/②	在卡多尼克斯港和刀匠对话、靠近八卦的船员
现在的雷尼德①/②/③	在雷尼德和拓荒者的儿子对话；在港口侧靠近中年妇人和资深船员
现在的伊兹路特①/②/③	在伊兹路特靠近中年渔夫、和南国德蕾莎粉丝对话；在圣堂和城内耆老对话
诺尔敏岛①/②/③	完成支线“前往恐怖之岛”后来到诺尔敏岛，和3只诺尔敏对话，其中1只在屋顶
现在的石顿贝利①/②	在石顿贝利和酿酒的老人、拓荒的徒弟工匠对话
小小的魔女②	在石顿贝利和万事通对话
小小的魔女③	完成“小小的魔女①”和“小小的魔女②”之后，前往梅伊希欧的圣堂和葛琳摩尔对话
现在的塔利辛①/②/③	在塔利辛靠近花店老板；和爱撒娇的弟弟对话；在酒馆和想谈恋爱的青年对话
猫人之里①/②/③	完成支线“猫人的世界”后来到在猫人之里，和3个猫人对话
与姐姐的回忆	在艾巴尔的薇尔贝特家前的坟墓调查大的墓碑
谜之斗技场⑦/⑧	在利欧涅岛栈桥和2个海盗对话
幸福的诺尔大人玩偶④	在石顿贝利的田里调查地上的诺尔敏
决斗！艾杰恩VS……？	完成“幸福的诺尔大人玩偶”系列支线之后乘船前往监狱岛泰坦尼亚，往南部方向的港口前进，然后和前作里的某位诺尔敏战斗，有2种秘奥义。剧情结束后在达那街道北部和白色龟人对话可以看两个后续的支线
乘船者的规定	完成支线“决斗！艾杰恩VS……？”后在监狱岛泰坦尼亚休息
解放的圣隶	在圣主御座外苑西部高处和解放的地之圣隶对话
母亲们的心愿	在梅伊希欧靠近梅蒂莎，然后从海勒维萨乘船前往伊兹路特港，步行到伊兹路特出口触发剧情，之后再步行一段路程麦克里尔沙滩触发剧情，然后可以使用传送瓶前往哈利亚触发战斗，战后在村子的广场调查闪光点。返回梅伊希欧触发剧情，然后前往齐莱拉斯火山第一层触发剧情。
莫亚娜的宝物	完成支线“母亲们的心愿”后在梅伊希欧的旅馆房间靠近莫亚娜触发剧情，然后去城镇北边找达伊鲁，然后返回旅馆调查地上的闪光点，然后前往旅馆北边的冰层上打开宝箱
现在的哈利亚①/②	完成支线“莫亚娜的宝物”之后哈利亚就开始有NPC了，在南部和前亚美诺奇信徒对话；在旅馆和迁居此地的青年对话
闹事者的真实面貌	在塔利辛靠近酒馆，然后和一家人（？）对话
和龙有关的资料	完成支线“闹事者的真实面貌”后前往雷尼德港和血翅蝶男成员对话，然后去卡多尼克斯港的仓库和多涅拉对话
受伤的龙	完成支线“和龙有关的资料”后去海勒维萨港口靠近士兵触发对话，然后前往盖布鲁克冰地，传送到梅伊希欧东门，然后往西南方向前进，来到尽头触发战斗，有秘奥义
札维塔的原则	完成支线“受伤的龙”之后去雷尼德和血翅蝶女成员对话，然后前往亚尔迪纳平原的山顶触发剧情和战斗。之后前往塔利辛的酒馆前触发后续支线
找寻神秘的企鹅①	在伊兹路特旅馆和旅馆对话，然后在旅馆住宿到晚上，向城镇外面走，然后会遇到某位从系列的某个周年纪念作里来的角色，与其战斗，有秘奥义
找寻神秘的企鹅②	完成“找寻神秘的企鹅”之后在塔利辛和血翅蝶男成员男对话，然后前往菲加尔雪原的南部会遇到另外一个从系列的某个周年纪念作里来的角色，与其战斗，有秘奥义
莱菲瑟特和上古秘药④	在雷尼德旅馆前和利弗的母亲对话，前往达瓦尔森林的东北方最深处，这个森林需要吃下对应烟雾颜色的果实才能穿过烟雾。在尽头触发剧情之后回雷尼德和利弗的母亲对话
玛琪露奇术团之路⑤	在石顿贝利和石顿贝利表演家对话
玛琪露奇术团之路⑥	在伊兹路特的酒馆和伊兹路特表演家对话
玛琪露奇术团之路⑦	完成以上“玛琪露奇术团之路”系列所有支线之后前往罗古雷斯市街南部和巴尔塔对话，然后经由亚尔迪纳平原前往萨玛尔钟乳石洞入口附近触发战斗
前往恐怖之岛	探索异海的等级在22级以上时一定几率能够拿到“恐怖之岛目击情报”，观看了相关小对话之后去伊兹路特港口和海盗对话，再对话一次可以前往恐怖之岛，剧情之后可以自由出入诺尔敏岛
瑟莉卡和希亚莉兹	完成支线“札维塔的原则”和“瑟莉卡和希亚莉兹”后，在伊兹路特港口和莫吉姆对话，然后前往镇静森林的最深处靠近楼梯触发剧情，调查之后进入地脉，一路触发剧情来到最深处，然后自动返回监狱岛泰坦尼亚
渐行渐远的未来	在石顿贝利靠近二级对魔士触发对话，然后在港口乘船去卡斯兰德，在岛屿中心触发战斗
异文明的遗物	完成支线“决斗！艾杰恩VS……？”后，在伊兹路特中央市街和血翅蝶男成员对话，然后前往玛南海礁中央附近触发剧情
龟人传	完成支线“决斗！艾杰恩VS……？”和“前往恐怖之岛”之后，在盖布鲁克冰地和白色龟人对话在圣主御座外苑东北部的高台上和流浪猫人对话，最后前往猫人之里触发战斗，对方有2种秘奥义
薇尔贝特的料理	在薇尔贝特的料理等级达到10级时触发剧情。之后在薇尔贝特的料理等级达到20级并且完成了支线“莫亚娜的宝物”时，在料理系统里让薇尔贝特制作料理“克拉弗家特制咸派”触发剧情（食材可以在商店里购买），之后前往梅伊希欧的旅馆和欧特与特鲁斯对话



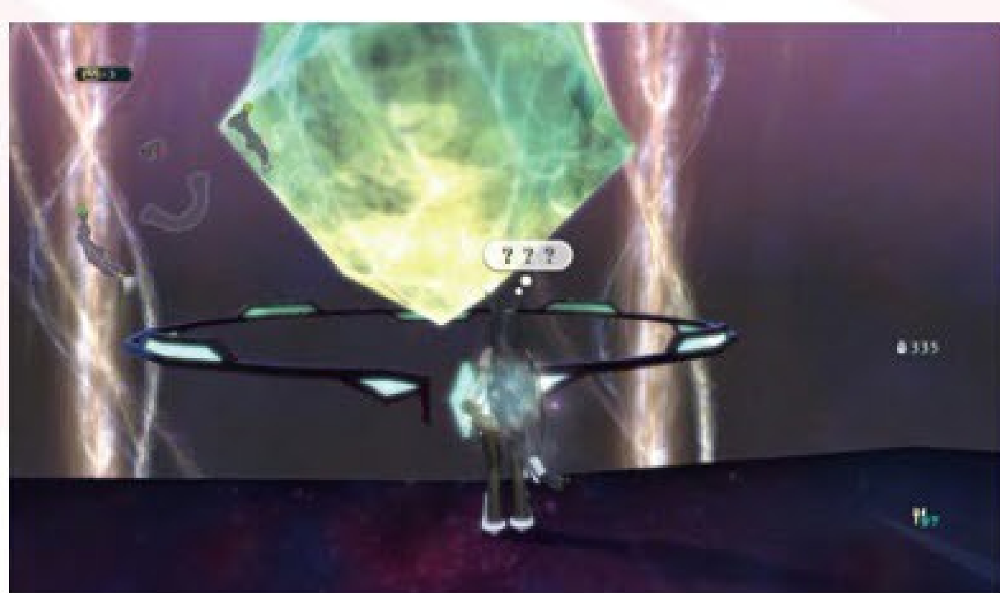
清理完支线和收集之后从捷克森港东边出口经由达那街道北部前往圣主御座，走上楼梯触发剧情。



支线



支线名	触发地点与对象
准备出发①/②/③/④/⑤	和队友们都对话一次，完成各个角色对应的奖杯支线后就会出现



调查旅行门来到最终迷宫八头龙彼之主。

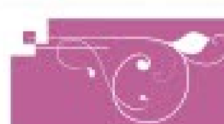
地上之轮：调查北边的纹章，启动旅行门。传送到第二个区域之后在入口有存档点，从北部西边的旅行门来到第三个区域，在东北通道处调查纹章启动第二个区域的旅行门，在附近的旅行门的话可以直接返回第二个区域，不过现在要从第三个区域东边的旅行门传送到第二层去拿"黄昏灵玉"，拿到灵玉之后从第三个区域纹章附近的旅行门返回第二个区域。从第二个区域西南的旅行门来到第四个区域西南边，到东南处可以拿到"晓红灵玉"，然后调查另一端的纹章，调查附近的旅行门可以一路前进至第二层，调查存档点旁边新点亮的旅行门可以进入天上之轮下层。

天上之轮 下层：一直前进来到第三个区域，调查尽头的巨大水晶打通道路，在路上有存档点。继续前进至第五个区域，向着南边前进来到第六个区域，向东边前进破坏红色水晶打通第六个区域的道路，在中央地带解锁地相树，能够使用滑板。从第六个区域东北方的门出去后在北边获得"月白灵玉"，之后往第六个区域西南边的出口附近的洞穴跳下去获得"空翠灵玉"，向北边先进破坏紫色的水晶之后打通道路，继续往下走时在途中的铜宝箱可以获得"传送瓶∞"，可以无限次用来返回城镇。一路向下回到第三个区域，调查东边南部的旅行门来到第五个区域，之后往南边走可以进入天上之轮 上层。

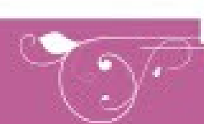
天上之轮 上层：来到第二个区域后向西边前进，一路前进来到第四个区域，在尽头调查红色的水晶打通道路，在东北方可以拿到"蔚蓝灵玉"，向北方前进来到天上之轮下层可以获得"紫云灵玉"，然后从第四个区域西北边的旅行门前进，在路上可以看到存档点，用旅行门传送到观星之处。

走至尽头触发最终 BOSS 战，由于是二连战，高难度下建议调配好消耗品的使用量。





BOSS 阿托利斯、彼之主

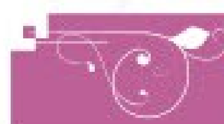


【阿托利斯】种族：人；弱点：地；耐性：火、水

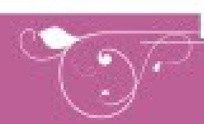
【彼之主】种族：不明；弱点：火；耐性：无、风

自《无尽传说》以来的双人最终 BOSS 战。他们两个都有各自的秘奥义。建议优先干掉会使用术的彼之主，因为他的术都是范围攻击，一个不小心我方成员就会倒下一片，让另外一个前卫成员去吸引阿托利斯的注意（推荐让能够防反的六郎担任这一任务），然后集中精力打彼之主即可。彼之主一旦开始咏唱之后立刻用高 hit 的特技将其打断，中断他的术需要 10 连击。战斗结束后进入第二阶段。





BOSS 神依阿托利斯



种族：人；弱点：水、地；耐性：火、风

BOSS 的攻击范围比较广，看准时机来使用滑步进行回避，然后根据弱点属性进行连段即可。由于是主线的最终战，所以这时候可以选择尽情使用道具来给我方进行回复。神依状态的秘奥义和前一战的秘奥义不同，想要秘奥义奖杯的话就先让他打出秘奥义，不过要小心的是，如果是在高难度下被秘奥义打中的话很有可能会清空 HP，建议选择心魂爆发发动起来比较简单而且防御力比较高的角色（薇尔贝特、六郎、艾蕾诺亚等）来担任这一任务。



◆通关后要素





支线



支线名	触发地点与对象
终末的使者	在完成支线"找寻神秘的企鹅①"和"找寻神秘的企鹅②"之后到雷尼德港口侧和猫人对话，然后前往诺尔敏岛的顶端触发战斗，需要注意的是两人有共鸣秘奥义，如果之前的两个支线里看漏了秘奥义的话也可以在这里补回来
对魔士亚瑟④	在诺尔敏岛和头上有感叹号的诺尔敏对话，然后前往洛莱涅，在中央的房间和诺尔敏对话，最后前往艾巴尔的薇尔贝特家前的墓碑
谜之斗技场⑨	在港口和海盗对话



◆隐藏迷宫"通天阶梯"

在达那街道北部和慌乱猫人对话，然后前往齐莱拉斯火山的火口（可以利用传送阵传送过去），在中央调查裂口来到通天阶梯（建议先接触旁边的传送点，方便日后进出），从东北的裂口来到火山区域，剧情之后一路前进来到山顶，调查彩色的镜子正式进入"通天阶梯"内部。



“通天阶梯”共有七层，除了用来触发剧情的第七层之外，第一层和第六层都有着固定的构造：有猫人所在的空旷区域→随机区域→需要消灭所有污垢才能前进的区域→BOSS房间。

有猫人所在的空旷区域里可以和猫人对话，花费100个猫魂来设立传送阵，设立之后别忘了踩上去来激活传送阵，之后就可以利用这一功能来在随机生成的区域刷猫魂。

在限定时间内把房间里的污垢全部清除之后继续前进可以来到一个大房间，和中间的猫人对话可以消费猫魂来使用辅助功能，之后调查房间的镜子进入随机生成的区域，前进至尽头打倒最深处的BOSS。区域共有6个全部打完之后和猫人对话可以看系列历代作的传统事件——温泉事件。

完成隐藏迷宫之后，并且把之前在最终迷宫里拿到的6个宝玉镶嵌在迷宫的6个传送装置再打败各个BOSS的话，去重新打一次最终BOSS战时第二轮战斗的神依阿托利斯会有变化。



◆二周目与GRADE商店



在游戏主页面选择“Ex New Game”就能够读取通关存档或者是玩家在通关后进行游戏时的存档，然后用在游戏里积攒的GRADE来购买继承到下一周的各种要素以及新增加的要素等等。GRADE的积攒值可以在菜单的资料库→游玩记录的“累积获得GRADE”项目查看。

如果在PS商店里购买了GRADE商店里的项目的话，在商店里选择这些项目时不会消耗GRADE。

新开始下一周目时可以购买的项目以及所需GRADE值见下表：

继承/开启项目	所需GRADE	详情
继承资料库	0	继承资料库的书籍情报
继承称号	50	继承已经获得的称号以及称号的等级
继承商店阶级	100	继承商店等级
继承装备熟练度	400	继承队伍角色的所有装备熟练度完成情况
继承术技使用次数	50	继承队伍角色所有术技的使用次数
继承魔风晶	100	继承“魔风晶”，魔风晶是扩展游戏系统（例如防御蓄力、空中受身等等）的道具
继承魔冰晶	100	继承“魔冰晶”，魔冰晶是与装备随机技能获得几率的道具
继承魔炎晶·魔钢晶	100	继承“魔炎晶”和“魔钢晶”，这两种魔水晶是和装备掉落率和强化装备有关的道具
继承料理	50	继承料理食谱以及各角色的料理等级，但是不继承食材
继承探索异海	50	继承探索异海的进行情况，饰品和服装恢复到没有入手的状态
继承猫魂	50	继承目前所持有的猫魂
继承传奇硬币	50	继承玩下游戏获得的TL硬币
继承消耗道具	600	继承消费类道具和素材类道具
继承特殊道具	50	继承捷径瓶∞和传送瓶∞，但是在游戏进度解锁这两个道具的机能之前无法使用它们
继承外观道具	50	继承服装、饰品以及滑板，但是在游戏进度解锁相关功能之前无法使用
继承药草成长	1000	继承使用药草所增加的角色参数数值
扩充道具持有数	500	把消费类道具的数量上限从15增加至30
术技习得速度2倍	500	各角色学习术技时所需的等级为原有的一半
随处可见游荡强敌	250	游荡强敌的遭遇率变成2倍
升级奖励	500	给所有角色的各个称号附加“升级时参数加成”功能，开启这一功能之后当角色升级时会根据所选择的称号来分配各个参数，分配时各参数的上升至与默认时相比也许会有所减少，但是不会变成负值
角色切换王	500	使用切换爆发时所消耗的BG减半
经验值减半	10	所获得的经验值减半
经验值2倍	700	战斗时获得的经验值变成2倍，和“经验值3倍”一起使用的话会变成6倍
经验值3倍	3000	战斗时获得的经验值变成3倍，和“经验值2倍”一起使用的话会变成6倍
喀鲁特2倍	700	战斗时获得的喀鲁特变成2倍
掉落强化装备	1300	敌人掉落的装备里会出现强化过的装备
强化费用减半	250	强化装备时的费用减半
GRADE2倍	1000	战斗时获得的GRADE变成2倍
HP最大值+1000（1）	500	HP最大值+1000
HP最大值+1000（2）	500	HP最大值+1000



迷你游戏心得

气球爆爆乐2

该小游戏有服装奖励，游戏共分为5个等级，全部通关的话能够获得队伍全员每人1套诺尔敏服装。

这个小游戏要求是在规定的时间内打完所有的气球，由于每个角色的成绩都是共通的所以每个等级只用刷一遍即可。推荐使用角色为玛琪露，在后期升级学会的奥义“灵摇”是打气球的好帮手，只要找准位置的话能够同时击破好几个气球。在后期时间会限制得比较紧，建议多打几次，记住气球出现的位置来提前做好攻击准备。

在打气球时建议把操作模式改为MANUAL，如果使用SEMI AUTO的话会不好控制。



疯狂破坏者

打木桩的小游戏。在前期输出比较少的时候很难打出高伤害，所以建议在游戏终盘多强化装备并且提升等级来打。

该小游戏有4套诺尔敏服装，需要把伤害总和打到150000以上才能拿到所有的服装，在游戏后期随便一套输出然后最后以秘奥义来收尾的话很轻易就能打出150000以上的伤害总和。

这个游戏比较特殊的是，游戏奖励是共通的，但是每个角色的成绩是分开的，而且每个角色的最高成绩不断刷新的话还会有不少游戏币奖励，这个成绩在进入下一周目时会重置，如果已经准备好多周目游戏的话，可以利用这个特点来刷一下游戏币。

集旗大作战

分别在塔利辛、伊兹路特和洛莱涅可以游玩，达成每个地点的目标时间可以获得一个奖励。

在规定的时间内拿完地图内所有旗帜的游戏，在地图里会出现提升滑板速度以及让滑板向前急速冲刺一段距离的道具。

在高速状态下适应滑板的操作是重中之重，多玩几次，设定好路线之后就没有多大问题了。



硬币捕手

分别在比亚兹莱、布利基特溪谷和诺尔敏岛可以游玩，达成每个地点的目标时间和目标金币数可以获得一个奖励。

和上一个游戏类似，是需要在规定时间内获得目标金币数量的游戏，不过和之前的游戏不同的是这个游戏讲究的是尽可能多地获得金币，所以有时候从滑板上下来，用步行的方式拿硬币也是有必要的。

如果同时完美了“集旗大作战”和“硬币捕手”的话还会获得一个新的装饰品。



配膳游戏

在罗古雷斯的酒馆里可以游玩。用每个角色通关的话可以分别获得相应的换装。

游戏的步骤是在客人点餐之后过去和对方说话，看准对方要点的餐点之后去前台选择对应的料理，之后在客人等到不耐烦之前送过去。

前三个角色的难度还算比较简单，进入后三个（尤其是艾杰恩）之后难度就开始提升，建议一边玩一边做好笔记来把菜单列表记下来。

攻略要点是在客人需要点餐时尽快把手上的东西送出去，等待点餐和等待送餐时会有一段时间的空白，等待点餐的客人就算已经等到不耐烦，只要操作角色过去和对方说话的话就能够让客人马上进入等待送餐的状态，同时时间也会从头开始计算，利用这一点来配合好送餐时间就行了。如果对移动速度不习惯的话可以多尝试几次。



跳跳毕安弗

在伊兹路特可以游玩。共分为4个难度，打破每个难度的最高纪录都有服装奖励或者饰品奖励。

游玩方法是一开始在栈桥上根据提示连按指定的按键，然后在边缘处按下L1键或者R1键起跳，在落到水面上时看准水面上的图标聚合时机以及画面提示的按键来按下按键让毕安弗不断往前连跳。

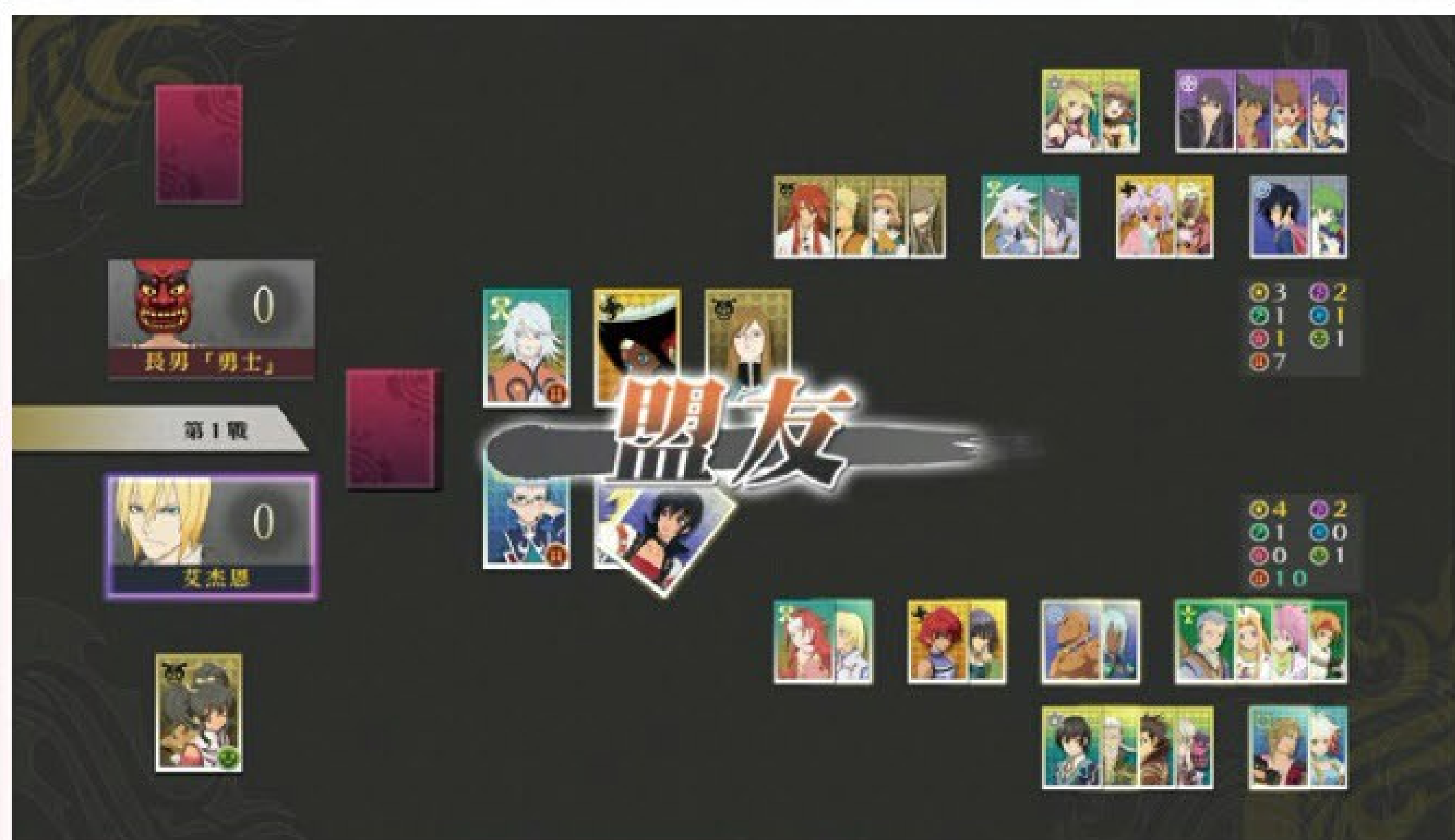
这个游戏比较特别的就是EX难度的助跑反而比HARD难度要简单，不过多琢磨几次就能掌握好时机了。

需要注意的问题就是玩多了的话建议休息一会再继续游戏，否则手会使不上力。



传奇角色牌

角色牌算是本作最有意思的小游戏。角色牌的NPC们分别位于雷尼德、伊兹路特、罗古雷斯、石顿贝利、塔利辛，将这五位小孩打败之后，他们的父亲就会出现在猫人之里。



小孩子们只有初级和中级难度，父亲则是固定为上级难度。打赢各个小孩子的中级难度可以分别获得一个饰品，打赢父亲的话可以获得艾杰恩的换装。

游戏牌的规则很简单，那就是找相同的组合。在进行游戏的时候可以在画面的右下角看到组合的图标，打开暂停菜单后就可以看到组合列表，凑齐一个组合或者凑齐组合所需的人数就能获得分数，如果我方得分的话系统就会提示是否结束本局对战之后进入下一局。最终以第三局的累计总分来判断胜负。

如果熟悉系列各作的话会比较容易判断角色所属的组合。

各组合说明：

主角组为“百战英雄”，共有 9 张，需要凑齐 5 张才会发动效果，基础分数为 25 分，每多一个主角角色 +2 分。需要注意的是《无尽传说》的主角有 2 人，在进行游戏时别看漏了。

天才组为“稀世秀才”，共有 4 张，分数为 40 分。

公主组为“王族公主”，共有 2 张，分数为 10 分。

背叛组为“分道扬镳者”，共有 4 张，需要凑齐 3 张才会发动效果，基础分为 20 分，每多一个背叛者角色 +10 分。

忍者组共有 2 张，分数为 10 分。

萝莉组为“可爱搭档”，共有 3 张，分数为 25 分。

各作角色全员集合（每个作品共 6 张）的分数为 10 分，组合名为各作标题的英文名。

“盟友”则是比较杂的组合，不包含在以上各组合（系列组合除外）内的角色全都算作是盟友组合，凑齐 10 张才会发动，基础分为 10 分，每多一个角色 +1 分。

攻略要点就是别让对方拿到组合，尽量把人数较少的组合对象拿到手，之后再着手进行手牌的组合拼凑。

诺尔敏对对碰

在进入诺尔敏岛之后，在北边的高台上和诺尔敏对话就能够进行诺尔敏版精神衰弱游戏。在规定时间内通关的话可以获得莱菲赛特的菲尼克斯诺尔敏服装。

游戏方法是在 3 分钟以内找到动作完全相同的诺尔敏，玩家需要操作角色上前按下○键查看诺尔敏的动作，一次可以查看两只，如果两只的动作相同的话就算是凑成一对。在诺尔敏里还有一只诺尔敏是无法凑成对的，如果找到了这个诺尔敏的话所有诺尔敏的位置会重新打乱。



个人建议多尝试几次之后，把诺尔敏的动作起一个代号，然后用纸与笔，或者是电脑的文档将位置记下来。这个游戏是可以暂停的，多尝试几次就能够在规定时间内达标。

需要注意的是：这个游戏要找的是相同动作的诺尔敏，与颜色、装扮等外观要素无关。而且光是站着不动看它们的话是看不出任何东西的，需要一个个调查。



滑动拼图

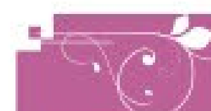


进入猫人之里之后，到商店旁边和猫人对话可以进行拼图游戏。

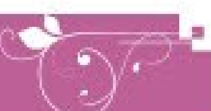
需要注意的是这个拼图游戏不是传统意义上的一块一块地拼起来，而是需要用方向键或者左摇杆来上下左右移动拼图块来拼凑图案，难度比较大。



比较容易拼的图是钓鱼的那一张，因为颜色分布比较均匀所以比较好判断。

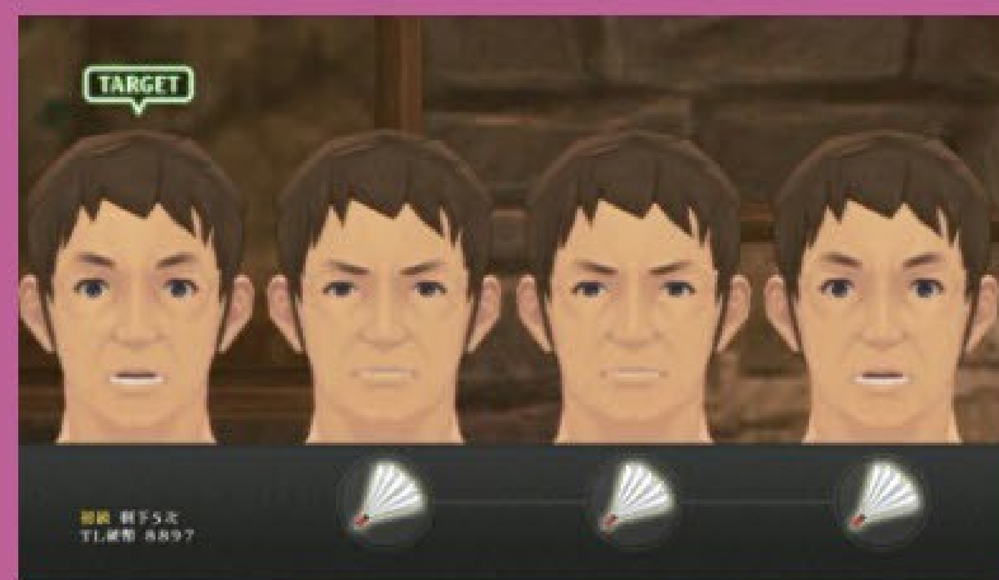


变脸大叔



这个可以算得上是名列《传说》系列”最奇葩小游戏榜首的游戏了。

在个别城市的酒馆可以和 NPC 对话进行游戏，游戏分为初级、中级和上级三个难度。游戏方法是在五个回合里看准时机把三个角色表情利用○键打至和画面左边的表情相一致。拍打时机和表情规律需要靠观察力以及按键速度来掌握，难度越高，表情就变得更多、更细。



不过这个小游戏没有特殊奖励，所以就算不玩也没有任何问题。不想被精神污染的话，个人建议还是别来碰这个游戏会比较好。



钓鱼



在进行地图探索的过程中会在地图上发光的探索点拿到一些像是钓饵般的道具，在盖布鲁克冰地、玛南海礁、布利基特溪谷、镇静森林、诺尔敏岛和布鲁那克台地分别可以进行钓鱼。

和其他游戏不同的是本作的钓鱼没有任何特殊操作，只要选择钓饵来垂钓即可，鱼上钩、收杆等操作都是自动进行。惟一比较麻烦的就是钓饵只能通过调查点获得，如果在游戏期间忽略了很多调查点的话，在后期刷这个小游戏会变得很麻烦。



在上述的几个地点里，每个地点都有一条鱼王，钓上鱼王之后能够获得 500 游戏币奖励，而将所有的鱼王钓上来之后能够获得装饰品奖励。

猫人宝箱



在本作里，基本上每个区域、每个迷宫和每座城镇里都有 1 个猫人宝箱，猫人宝箱共有 58 个，需要消耗在地图里拿到的猫魂才能打开，越是到流程后期，打开猫人宝箱所需的猫魂就越多。

每打开 2 个猫人宝箱就能够获得 1 个奖励道具。



刷猫魂的方法



前提条件是通关游戏并且进入隐藏迷宫“通天阶梯”。

在随机区域里有一种区域是由两个区域构成并且只有猫魂、没有敌人



的区域，而且猫魂数量众多，这就是这个刷法的重点。

步骤为：

①激活传送阵之后调查镜子，进入随机区域。

②看看周围是否有敌人，如果没有敌人也没有宝箱的话就说明进入了猫魂区域；如果有敌人或者进入了宝箱区域的话，在敌人冲过来或者拿完宝箱之后按下L2键使用“捷径瓶∞”返回火山的火口（注意别传送到洞窟外），之后再次进入隐迷，利用入口处的传送阵回到想去的楼层之后重复步骤①。

③拿完两个区域的猫魂之后如果不想继续前进的话按下L2键回到火口，之后重复步骤①。

效率比较高的楼层是第五层，两个区域里的猫魂不仅数量多而且都各集中在了一个角落里，用不着踩滑板来回往返跑。



猫人宝箱所在位置

※1：在地图里的粉红色宝箱标志便是猫人宝箱的所在位置。

※2：“通天阶梯”处的猫人箱在从火山的裂口进入类似地脉的迷宫，往南边走到尽头便能看到。

海勒维萨（所需猫魂：15）



比亚兹莱（所需猫魂：15）



巴德洛沼窟（所需猫魂：25）



西拉邦洞穴（所需猫魂：35）



沃提冈（所需猫魂：35）



捷克森港（所需猫魂：75）



达那街道（所需猫魂：95）



罗古雷斯（所需猫魂：95）



加利斯湖道（所需猫魂：75）



王都地下道（所需猫魂：65）



罗古雷斯离宫（所需猫魂：65）



圣主御座（所需猫魂：80）



伊波路克遗迹（所需猫魂：80）



布利基特溪谷（所需猫魂：70）



维斯塔坑道（所需猫魂：100）



卡多尼克斯港（所需猫魂：110）



雷尼德（所需猫魂：125）



瓦古树林（所需猫魂：115）



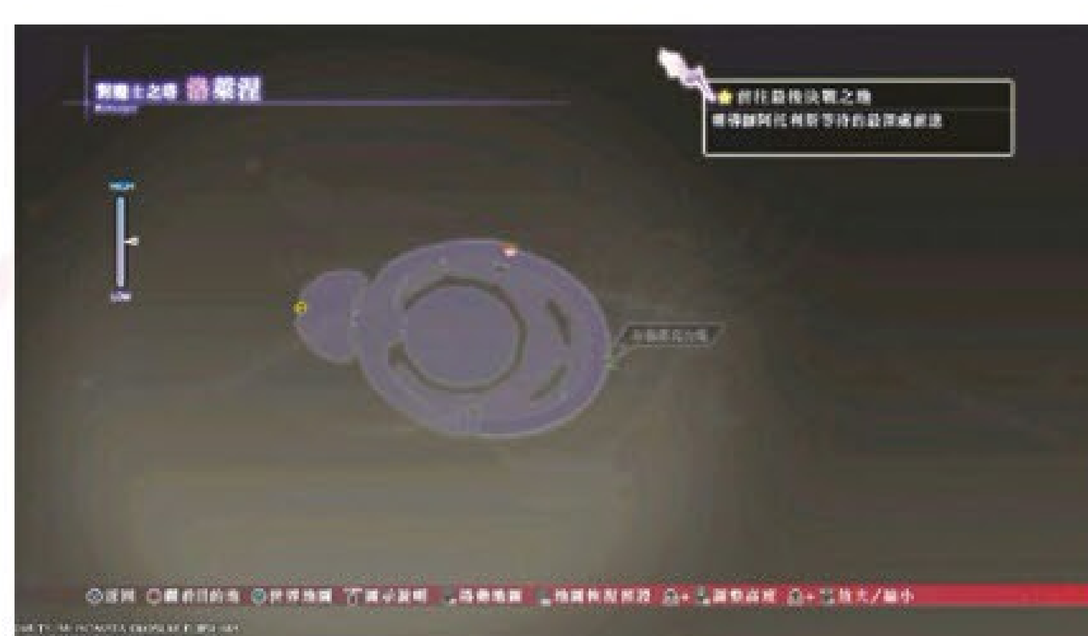
诺古湿原（所需猫魂：145）



布鲁那克台地（所需猫魂：145）



洛莱涅（所需猫魂：140）



伊兹路特（所需猫魂：170）



麦克里尔沙滩（所需猫魂：185）



哈利亚（所需猫魂：185）



玛南海礁（所需猫魂：165）



圣殿帕拉米迪斯（所需猫魂：200）



泰坦尼亚（所需猫魂：275）



亚尔迪纳平原（所需猫魂：225）



石顿贝利（所需猫魂：200）



弗迪斯遗迹（所需猫魂：320）



塔利辛（所需猫魂：230）



普尔纳哈湖畔崖道（所需猫魂：245）



莫尔格那森林（所需猫魂：250）



艾巴尔（所需猫魂：250）



镇静森林（所需猫魂：250）



利欧涅岛栈桥（所需猫魂：275）



贝伊鲁德沼野（所需猫魂：300）



梅伊希欧（所需猫魂：335）



盖布鲁克冰地（所需猫魂：335）



齐莱拉斯火山（所需猫魂：375）



东拉邦洞穴（所需猫魂：135）



达瓦尔森林（所需猫魂：375）



萨玛尔钟乳石洞（所需猫魂：375）



诺尔敏岛（所需猫魂：525）



卡斯兰德（所需猫魂：300）



第四种管理地区 不定种密集域（所需猫魂：115）



第四种管理地区 野兽种密集域（所需猫魂：135）



第四种管理地区 甲壳种密集域（所需猫魂：150）



第四种管理地区 有翼种密集域（所需猫魂：200）



第四种管理地区 无足种密集域（所需猫魂：225）



第四种管理地区 兽人种密集域（所需猫魂：230）



第四种管理地区 不死种密集域（所需猫魂：265）



第四种管理地区 妖魔种密集域（所需猫魂：315）



第四种管理地区 装甲种密集域（所需猫魂：375）



第四种管理地区 超级种密集域（所需猫魂：450）



八头龙彼之主（所需猫魂：410）



全魔水晶入手途径

魔冰晶

魔冰晶是用来增加通过敌人掉落或商店进货后更新的装备上的随机技能种类的魔水晶。

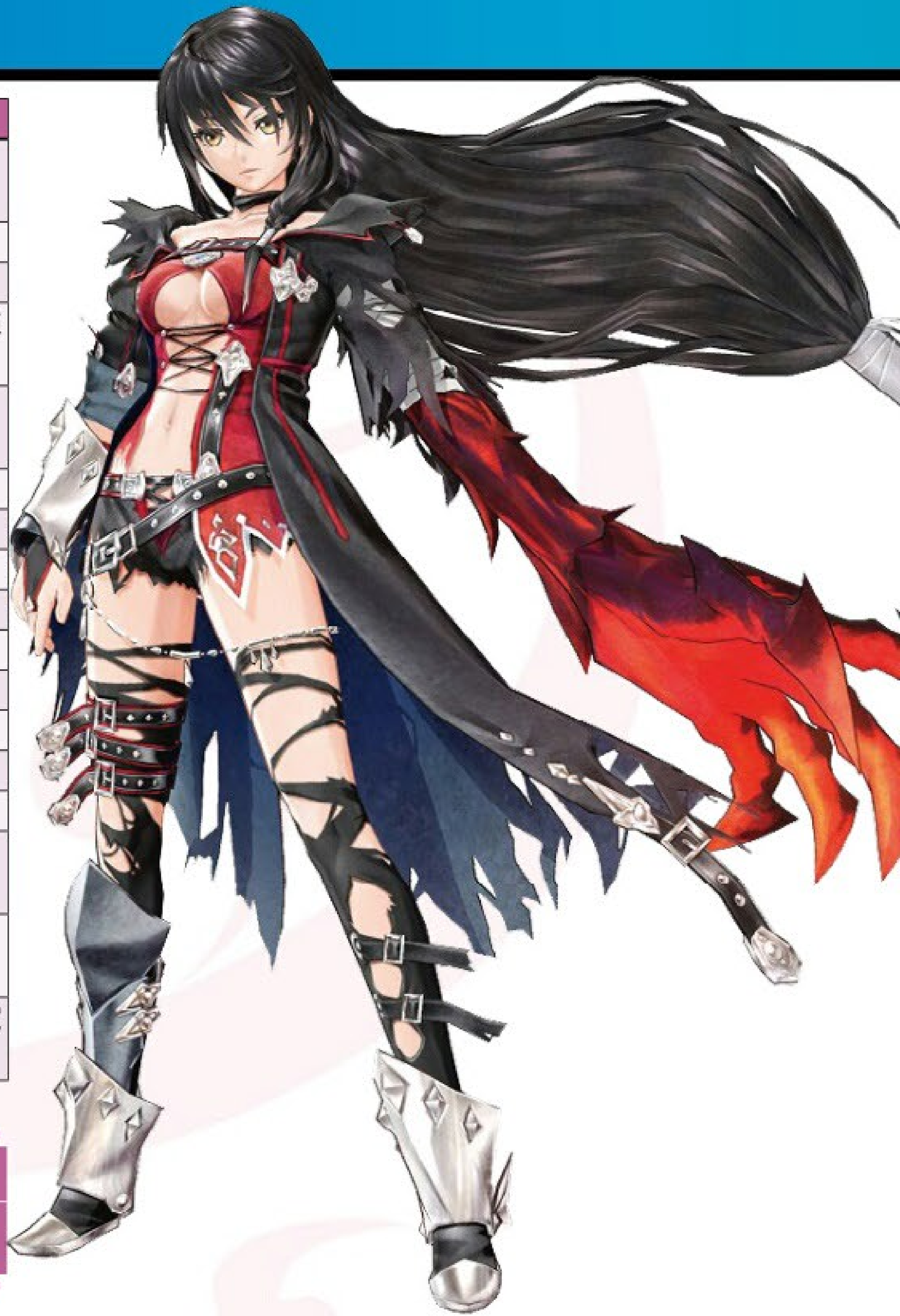
魔水晶名称	效果	入手途径
基础能力魔冰晶	追加让6个基本参数（攻击力、术攻击、防御力、术防御、集中力、HP上限）提升的随机技能	主线BOSS战：希亚莉兹
吸收体力魔冰晶	追加能让HP回复（术技的HP吸收效果提升、击败敌人时HP回复）的随机技能	主线BOSS战：奥斯卡（泰坦尼亚）
觉醒魔冰晶	追加在使用魂力爆发时BG增加量提升的随机技能	主线BOSS战：守卫
灵活魔冰晶	追加在使用道具之后缩短不能使用道具的时间的随机技能	商店等级阶级2
麻痹魔冰晶	追加与麻痹相关的随机技能（麻痹性能提升、陷入麻痹时效果减轻）	主线BOSS战：时雨（卡多尼克斯港）
烧伤魔冰晶	追加与烧伤相关的随机技能（烧伤性能提升、陷入烧伤时效果减轻）	主线BOSS战：神秘圣隶
缓慢魔冰晶	追加与缓慢相关的随机技能（缓慢性能提升、陷入缓慢时效果减轻）	主线BOSS战：布利基特山贼
猛毒魔冰晶	追加与猛毒相关的随机技能（猛毒性能提升、陷入猛毒时效果减轻）	主线BOSS战：传奇飞龙
疲劳魔冰晶	追加与疲劳相关的随机技能（疲劳性能提升、陷入疲劳时效果减轻）	主线BOSS战：业魔玛希娜
种族效果能魔冰晶・地	难度在普通以上时，追加针对特定种族（野兽、甲壳、不定形、无足、有翼）进行战斗时更加有利的随机技能	主线BOSS战：剧毒蜥蜴
种族效果能魔冰晶・天	难度在普通以上时，追加针对特定种族（兽人、装甲、不死者、妖魔、龙）进行战斗时更加有利的随机技能	主线BOSS战：异种螳螂
属性威力魔冰晶	难度在普通以上时，追加各属性威力提升的随机技能	主线BOSS战：欧特鲁斯
熟练魔冰晶	难度在进阶以上时，追加提升专精技能习得速度的随机技能	甲种业魔“兽人王”
属性减轻魔冰晶	难度在进阶以上时，追加减少各属性伤害的随机技能	甲种业魔“团子虫”
逆转魔冰晶	难度在进阶以上时，追加当HP小于8%时提升各参数的随机技能	甲种业魔“植物巨怪”
绝对减轻魔冰晶	难度在困难以上时，追加伤害减少的随机技能	甲种业魔“幸运鸟身女妖”
消耗减半魔冰晶	难度在困难以上时，追加一定几率SG消费减半的随机技能	甲种业魔“危险香气”
钢之魂魔冰晶	难度在困难以上时，追加在使用魂力爆发时一定几率不会减少SG的随机技能	甲种业魔“大海怪”
反射魔冰晶	难度在恶梦以上时，追加在所受伤害无效化时一定几率反弹伤害的随机技能	甲种业魔“钢骨”
昏眩魔冰晶	难度在恶梦以上时，追加延长敌人昏眩时间的随机技能	支线“玛琪露奇术团之路⑥”
毅力魔冰晶	难度在混沌以上时，追加蓄力防御的蓄力速度提升的随机技能	甲种业魔“牛头天王”
无敌魔冰晶	难度在混沌以上时，追加在战斗开始后的一段时间内进入无敌状态的随机技能	甲种业魔“提坦”
不死鸟魔冰晶	难度在普通以上时，追加陷入战斗不能时一定几率自动复活的随机技能	支线“决斗！艾杰恩VS……？”

魔风晶

魔风晶为解锁新系统或者增强系统辅助类的魔水晶。

水晶名称	效果	入手途径
流浪魔风晶	提升在地图上的移动速度10%，可与其他魔水晶叠加	商店等级阶级2
飞毛腿魔风晶	提升在地图上的移动速度10%，可与其他魔水晶叠加	主线BOSS战：佣兵
韦驮天魔风晶	提升在地图上的移动速度10%，可与其他魔水晶叠加	主线BOSS战：巨颚虫
连战磨练魔风晶	解锁GRADE的连战奖励，在战斗结束后的一段时间内与其他敌人进行战斗并不断获胜的话就能让GRADE倍率不断叠加，最高可叠加至2倍	主线BOSS战：树人噬魔
千里眼魔风晶	能够在游戏画面角落确认在该地图里没有打开的宝箱数量（包括打开之后重新复活的宝箱）	甲种业魔“荷鲁斯”
攻击要害魔风晶	解锁第1楼段的蓄力防御	主线BOSS战：红眼剑士
灵魂守护魔风晶	解锁第2阶段的蓄力防御	主线BOSS战：德蕾莎
破坏防御魔风晶	解锁第3楼段的蓄力防御	主线BOSS战：艾蕾诺亚（布利基特溪谷）

水晶名称	效果	入手途径
相对连击魔风晶	难度在进阶以上时对敌人进行弱点连击的话，伤害倍率进一步提升	甲种业魔“捣蛋鬼”
遭遇危险魔风晶	难度在普通以上时会遭遇游荡强敌	主线BOSS战：海盗圣隶
空中翻身魔风晶	在战斗中可以进行空中受身	甲种业魔“男爵蝙蝠”
逆转施放魔风晶	难度在普通以上时在地上受到敌人的攻击后马上按下R2键就能发动魂力爆发	通关“第四种管理地区 甲壳种密集域”
瞬间防御魔风晶	敌人在使用秘奥义期间每次击中角色时按下L1键就能让攻击伤害减半	甲种业魔“骷髅”
先制攻击魔风晶	在战斗时的第一次攻击的附带效果发生几率为2倍	甲种业魔“衔尾蛇”
秘奥义还元魔风晶	发动秘奥义后根据秘奥义的连击数来回复对应的BG值	甲种业魔“汩血野狼”
生存本能魔风晶	在SG仅剩1个的时候受到的攻击全部减半	甲种业魔“暴食魔”
死中求活魔风晶	当HP在25%以下时回复术的HP回复量变为1.25倍	甲种业魔“森精灵”
邪心魔风晶	解锁难度“恶梦”	甲种业魔“艾基德娜”
混沌魔风晶	解锁难度“混沌”	甲种业魔“分析水晶”
剑叶魔风晶	可以发动薇尔贝特和莱菲赛特的合体秘奥义	隐藏迷宫第一层BOSS战
双拳魔风晶	可以发动六郎和艾杰恩的合体秘奥义	隐藏迷宫第三层BOSS战
式枪魔风晶	可以发动玛琪露和艾蕾诺亚的合体秘奥义	隐藏迷宫第五层BOSS战
延伸技魔风晶	在学习了技（特技或奥义）的派生技之后，在战斗里长按前一阶段的术技对应的按键就能发动派生技	商店等级阶级5
延伸术魔风晶	在学习了正在咏唱的圣隶术的派生术之后，长按术技对应的按键维持咏唱状态，然后按L2切换至派生术的咏唱	商店等级阶级6
发动扩张魔风晶	追加L1+○/×/□/△这四个新的术技键位	通关“第四种管理地区 不定种密集域”



魔炎晶

魔炎晶是增强随机技能效果的魔水晶。

水晶名称	效果	入手途径
中流阶级魔炎晶	解锁阶级2的随机技能	主线BOSS战：艾蕾诺亚（捷克森港）
上流阶级魔炎晶	解锁阶级3的随机技能	主线BOSS战：噬魔梅蒂莎
特权阶级魔炎晶	难度在困难以上时解锁阶级4的随机技能	支线“札维塔的原则”
中流满足魔炎晶	难度在普通以上时获得阶级2随机技能的几率提升	甲种业魔“蜘蛛伊莉莎白”
上流奔放魔炎晶	难度在普通以上时获得阶级3随机技能的几率提升	甲种业魔“幻影”
独占特权魔炎晶	难度在困难以上时获得阶级4随机技能的几率提升	支线“找寻神秘的企鹅①”
双刃魔炎晶	难度在普通以上时装备的随机技能数量最多可以扩张至2个	主线BOSS战：一等长剑对魔士（沃提冈）
三叉枪魔炎晶	难度在困难以上时装备的随机技能数量最多可以扩张至3个	甲种业魔“梦魔皇后”
呼唤同类魔炎晶	难度在普通以上时敌人掉落与角色正在装备中的同名武器或防具的几率提升	甲种业魔“马娜盖鲁姆”
重复装备魔炎晶	难度在普通以上时从敌人处掉落的装备容易附加角色正在装备中的武器或防具的专精技能	支线“母亲们的心愿”
模仿模仿魔炎晶	难度在普通以上时从敌人处掉落的装备容易附加角色正在装备中的武器或防具的随机技能	隐藏迷宫BOSS“利维坦”
希望魔炎晶	难度在进阶以上时如果在战斗里没有掉落装备，那么在掉落为止，掉落率会一直提升1%	游荡强敌“倒吊地精鼹鼠”
整理取舍魔炎晶	难度在困难以上时当手上的装备总数没有达到100时就一直保持掉落率提升1%的状态	游荡强敌“女王蜂”
开拓魔炎晶	难度在困难以上时没有获得过的装备的掉落率提升	游荡强敌“欧曼特狒狒”
渴望魔炎晶	难度在困难以上时如果在战斗里没有掉落装备，那么在掉落为止，掉落率会一直提升2%	游荡强敌“林德布尔姆”
稀有道具魔炎晶	难度在恶梦以上时提升稀有装备的掉落率	游荡强敌“男子汉的背影男”

魔钢晶

魔钢晶是与强化装备有关的魔水晶。

水晶名称	效果	入手途径
锻造实习魔钢晶	能够强化装备至第3阶段	主线BOSS战
锻造中坚魔钢晶	能够强化装备至第6阶段	主线BOSS战：潘多拉壶
锻造纯熟魔钢晶	能够强化装备至第9阶段	主线BOSS战：未完成神依奥斯卡
锻造高手魔钢晶	能够强化装备至第10阶段	支线“找寻神秘的企鹅②”
武装魔钢晶・壹	装备中的装备品合计强化次数在5以上时BG上限+1	主线BOSS战：艾杰恩
武装魔钢晶・贰	装备中的装备品合计强化次数在10以上时，当角色处于不在战场的状态下HP回复速度+50%	主线BOSS战：斩刀
武装魔钢晶・参	装备中的装备品合计强化次数在15以上时BG上限+1	主线BOSS战：无头骑士
武装魔钢晶・肆	装备中的装备品合计强化次数在20以上时SG上限+1	甲种业魔“国王孔雀”
武装魔钢晶・伍	装备中的装备品合计强化次数在25以上时初期SG+1，即战斗开始时SG为4格	甲种业魔“凶恶巨兽”
武装魔钢晶・陆	装备中的装备品合计强化次数在30以上时SG上限+1	甲种业魔“百万蜈蚣”
武装魔钢晶・柒	装备中的装备品合计强化次数在35以上时BG上限+1	甲种业魔“兰斯洛特”
武装魔钢晶・捌	装备中的装备品合计强化次数在40以上时SG上限+1	甲种业魔“龙魔人”
武装魔钢晶・玖	装备中的装备品合计强化次数在45以上时初期SG+1，即战斗开始时SG为5格	甲种业魔“恶魔法师”
武装魔钢晶・拾	装备中的装备品合计强化次数在50以上时消费SG减半	隐藏迷宫BOSS“飞蛇怪”
同体分裂魔钢晶	把装备强化至第2阶段以上（包括第2阶段）时，分解装备获得的素材数量翻倍	隐藏迷宫BOSS“阿兹・达卡哈”
杀价魔钢晶	进行强化时所花费的喀鲁特减少	通关“第四种管理地区 装甲种密集域”、支线“龟人传”、商店等级阶级11
极限魔钢晶	根据装备持有数的比例来让“强化奖励”的功能一定几率会反应到随机技能上。该效果的对象仅为曾经强化到第10阶段的装备系列	分解过1个强化次数达到10次的装备

奖杯攻略

奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

与前作相比，本作的奖杯难度大幅度降低，除了观看敌我双方所有秘奥义的奖杯需要在流程期间多加注意之外，其他奖杯都能够在一周目之内解锁。当然，二周目时通过GRADE商店解锁相关奖励的话在第二周目进行游戏时奖杯的解锁会变得更加简单。

想要在一周目内白金的话，那么在游戏期间的战斗就尽量勤换人，角色称号里的操作次数和秘奥义次数是属于刻意刷会比较枯燥的类型，可以选择在流程期间将它们尽量消化掉。

称霸绯夜 白金
取得条件 获得除该奖杯之外的所有奖杯

被释放的野兽 铜杯
取得条件 流程奖杯

撕裂英雄之剑 铜杯
取得条件 流程奖杯

带来混沌之人 铜杯
取得条件 流程奖杯

罪业连锁 铜杯
取得条件 流程奖杯

永不熄灭的火焰 铜杯
取得条件 流程奖杯

咆哮的灾祸 银杯
取得条件 流程奖杯

薇尔贝特・克拉弗 金杯
取得条件 流程奖杯

吞食一切的魔王 铜杯
取得条件 完成支线“薇尔贝特的料理”

岚月流真传 铜杯
取得条件 完成支线“六郎斩魔剑”系列

知晓祈祷的圣隶 铜杯
取得条件 完成支线“莱菲瑟特和上古秘药”系列

我们的原则 铜杯
取得条件 完成支线“艾杰恩的旅行”系列

玛琪露奇术团的荣耀！？ 铜杯
取得条件 完成支线“玛琪露奇术团之路”系列

超过法理的理想 铜杯
取得条件 完成支线“母亲们的心愿”

咆哮的灾祸 银杯
取得条件 流程奖杯

超级疗愈家 银杯
取得条件 通关隐藏迷宫观看了温泉剧情

超越并征服“终末”的人们 铜杯
取得条件 通关后完成支线“终末的使者”

黑暗诞生之时 铜杯
取得条件 完成支线“龟人传”系列

赌上吾名的约定 铜杯
取得条件 完成支线“札维塔的原则”

秘奥义之谜 金杯
取得条件 观看了敌方和我方所有成员的秘奥义

奖杯说明 我方的秘奥义：第一阶段和第二阶段通过走流程升级获得，第三阶段需要在最终迷宫拿到6颗灵玉(见第401期的最终迷宫攻略)，然后找到迷宫里的6个装置将灵玉放上去来打开新的旅行门，进入门内挑战BOSS之后就能够拿到对应角色的第三阶段魂力爆发以及第三秘奥义。第三秘奥义的发动方法都是需要发动第三阶段的魂力爆发，详细发动方法可以参照术技列表。

除了三个个人秘奥义之外，薇尔贝特与莱菲赛特、六郎与艾杰恩、艾蕾诺亚与玛琪露都分别有一个合体秘奥义，解锁方法是在隐迷的第一、三、五层分别打倒里面的BOSS。发动方法是用切换爆发来切换至搭档角色上场时长按L2。

敌方的秘奥义：这个可以算是本作比重最大的限时要素，因为一旦错过之后就只能等下一周目再补回来。需要注意的是，如果期间有





漏下个别秘奥义没有看的话，在看过其他BOSS的秘奥义之后将他们战胜，并一路玩到通关并储存通关存档之后才算是储存了已经看过的秘奥义记录，之后可以根据下列名单去收集其他没有看过的秘奥义(不包含剧情强制出现的秘奥义)。

①主线部分

贝伊鲁德沼野的BOSS噬魔德蕾莎

贝伊鲁德沼野的BOSS未完成神依奥斯卡

贝伊鲁德沼野的BOSS业魔艾弗列德

齐莱拉斯火山的BOSS时雨，需要注意的是分为六郎在场和不在场两种

齐莱拉斯火山的BOSS半神依梅尔齐欧

最终BOSS战第一阶段的BOSS阿托利斯

最终BOSS战第一阶段的BOSS彼之主

最终BOSS战第二阶段的BOSS神依阿托利斯

②支线部分

"受伤的龙"的札维塔战

"决斗！艾杰恩VS……？"的菲尼克斯战，有2种，分别是在战斗时使用以及在没有陷入异常状态的情况下HP为0时使用

支线"龟人传"的黑暗龟人战，有2种，分别是在战斗时和我方使用道具时发动

裘德的单人秘奥义，支线"找寻神秘的企鹅①"的裘德战或者支线"终末的使者"的裘德&蜜乐战里，

蜜乐的单人秘奥义，支线"找寻神秘的企鹅②"的蜜乐战或者支线"终末的使者"的裘德&蜜乐战里

裘德&蜜乐的共鸣秘奥义，支线"终末的使者"

 百连高手（银杯）

取得条件 达成100连击

 二十之魂（铜杯）

取得条件 在一场战斗里从敌人处夺得了20个心魂

奖杯说明 开了恶梦或者混沌难度后，在使用黑暗瓶的情况下打杂兵战，或者是在困难难度以下、简单难度以上，使用黑暗瓶之后拉两波敌人撞在一起打杂兵战，之后在战斗里活用心魂爆发来战斗即可。

如果还是不行的话就找一些会使用术的杂兵敌人，配合黑暗瓶，然后手控玛琪露使用心魂爆发能一次拿到很多心魂。

 心魂爆发狂宴（银杯）

取得条件 发动过了所有的心魂爆发以及切换爆发

奖杯说明 除了玛琪露之外每个人都有3个阶段、玛琪露的要求是通过心魂爆发随机发动所有的术，薇尔贝特的也是类似，不过她所需要的是种族相关的要求，需要在战斗里发出对应种族的秘技才算是解锁心魂爆发的内容。在所有人里，六郎的发动条件比较吃力，建议多操作六郎适应一下手感之后再进行尝试。

 惊人的10000伤害（铜杯）

取得条件 一次攻击伤害达到10000

 等级到达顶点之人（银杯）

取得条件 角色等级达到200级

奖杯说明 在下一周目里在GRADE商店购买"经验值2倍"和"经验值3倍"，然后在隐藏迷宫简单难度不断刷怪即可(因为难度越高，经验值越少)。

 击破倒吊地精鼹鼠（铜杯）

取得条件 打倒游荡强敌"倒吊地精鼹鼠"

奖杯说明 出现地点为伊波路克遗迹、维斯塔坑道、沃提冈、泰坦尼亚、地脉、西拉邦洞穴、诺古湿原、东拉邦洞穴、布利基特溪谷、布鲁那克台地、瓦古树林。

 打倒蜜蜂嗡嗡嗡（铜杯）

取得条件 打倒游荡强敌"女王蜂"

奖杯说明 出现地点为卡斯兰德、圣杯、圣殿帕拉米迪斯、玛南海礁、麦克里尔沙滩。

 绕着狒狒跑（铜杯）

取得条件 打倒游荡强敌"欧曼特狒狒"

奖杯说明 出现地点为亚尔迪纳平原、王都下水道、加利斯湖道、萨玛尔钟乳石洞、圣主御座、罗古雷斯离宫、达那街道、达瓦尔森林。

 男子汉的背影（铜杯）

取得条件 打倒游荡强敌"男子汉的背影男"

奖杯说明 出现地点为镇静森林、普尔纳哈湖畔崖道、贝伊鲁德沼野、莫尔格那森林。

 杀虫专家（铜杯）

取得条件 打倒游荡强敌"林德布尔姆"

奖杯说明 出现地点为盖布鲁克冰地、齐莱拉斯火山、八头龙彼之主、巴德洛沼窟、菲加尔雪原、弗迪斯遗迹。

 渐入佳境（银杯）

取得条件 获得所有的魔水晶

奖杯说明 见上文的魔水晶一览。

 B之勋章（银杯）

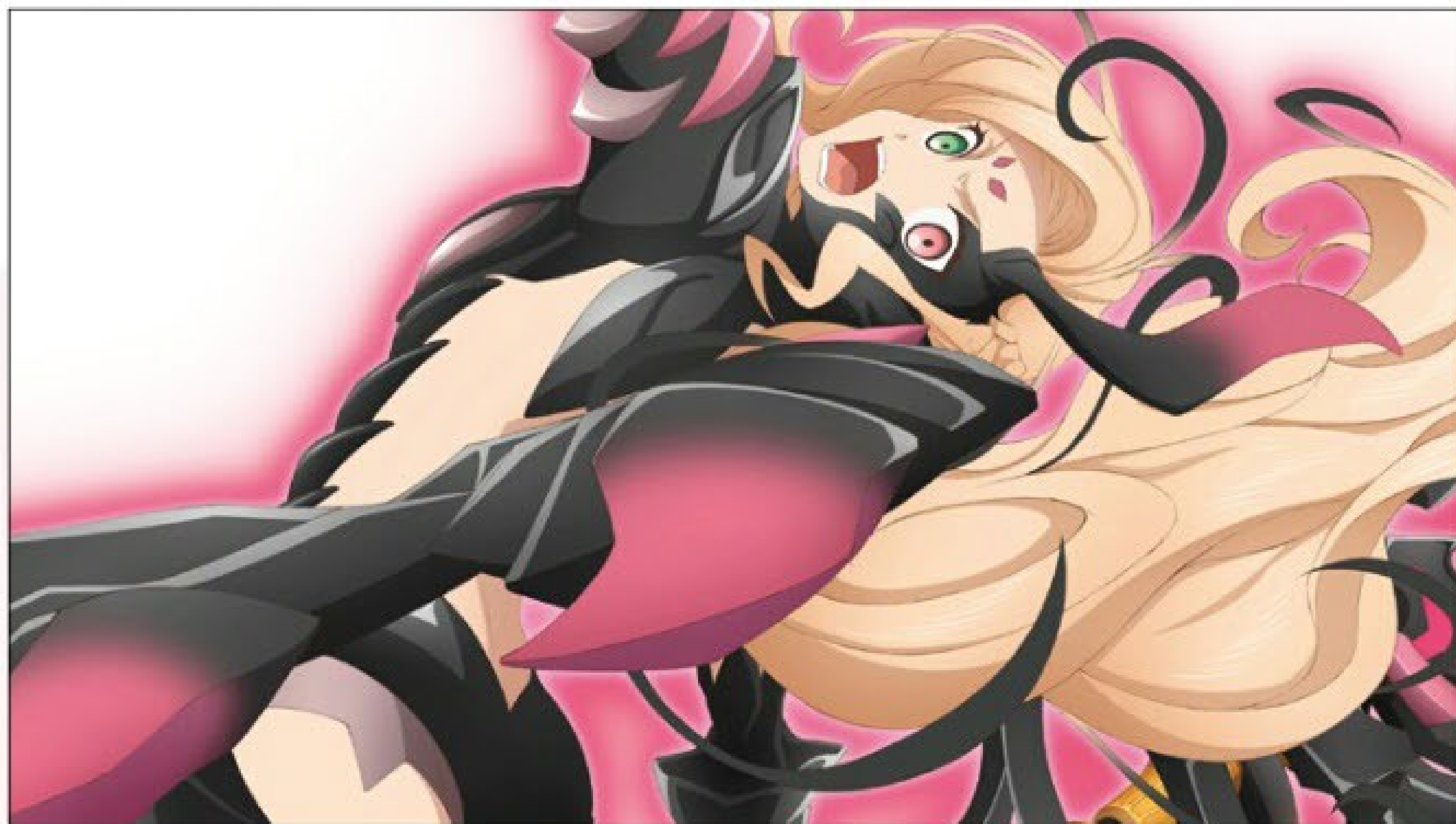
取得条件 所有角色的称号等级都达到阶级2

奖杯说明 各角色的所有称号里就属角色操作次数、秘奥义以及莱菲瑟特和玛琪露等角色的奥义使用次数比较难刷。在平时跑地图打杂兵时把作战设置为让队友们任意使用秘奥义，同时把队伍的第一人(也就是玩家所操作的角色)换成其他操作次数还需要刷的角色，因为只是在战斗时换人的话操作次数是不会计算在内的。把莱菲瑟特和玛琪露两人的战斗倾向设置为均衡使用各术技，这样就可以避免两人在战斗时只使用术的情况。

 冷静钢心薇尔贝特（铜杯）

取得条件 薇尔贝特熟练度MAX的专精技能数量达到50个以上





 忠义武士六郎 铜杯

取得条件 六郎熟练度 MAX 的专精技能数量达到 50 个以上

 好奇活泼莱菲瑟特 铜杯

取得条件 莱菲瑟特熟练度 MAX 的专精技能数量达到 50 个以上

 铁拳副船长艾杰恩 铜杯

取得条件 艾杰恩熟练度 MAX 的专精技能数量达到 50 个以上

 虚虚实实玛琪露 铜杯

取得条件 玛琪露熟练度 MAX 的专精技能数量达到 50 个以上

 诚实坚定艾蕾诺亚 铜杯

取得条件 艾蕾诺亚熟练度 MAX 的专精技能数量达到 50 个以上

 别忘记保养装备！ 铜杯

取得条件 强化装备 50 次

 喀鲁特也能积少成多 铜杯

取得条件 累计获得 2000 万以上的喀鲁特

奖杯说明 新开二周目后在周目继承的商店里购买喀鲁特 2 倍，如果在上一周目开了混沌和恶梦难度的话建议在商店里继承魔水晶，然后在二周目时尽量以混沌或者恶梦的难度来战斗，难度越高，获得的喀鲁特就越多，打 BOSS 战或者在野外和迷宫打杂兵时遇到强敌的话可以获得的喀鲁特就更多。或者在游戏通关后去隐藏迷宫打 BOSS 刷，隐藏迷宫通关后利用传送阵进入各个楼层的话 BOSS 会重新刷出来，顺便还能刷等级奖杯。或者可以去“第四种管理地区 超级种密集域”，开最低难度刷的话一轮下来也有 8 万喀鲁特。刷“第四种管理地区 超级种密集域”的时候可以使用掉落瓶（战斗结束后喀鲁特变成 2 倍）来提高效率，混沌难度下一轮也有 28 万以上的收入。不过需要注意的是掉落瓶无法在商店购买，所以使用的时机要多加斟酌。

另一种方法就是使用探索异海来刷钱，这种方法仅限于 PS4 版。在开始异海探索之后按下 PS 键返回到主菜单，在系统设置里将时间往前调，一般来说只要调一个小时就够了（因为探索异海的时间都是在 30 分钟以内），返回游戏之后异海探索就已经做完了。建议在刷出最后的区域“葵吉半岛”之后再来刷，在这个区域里可以拿到的海盗旗和“天煌鱼的辉沫”卖价是最高的。

 振兴商业的功臣 铜杯

取得条件 把商店等级提升至 15 级

 宝藏猎人 铜杯

取得条件 在一个周目内打开了 290 个新宝箱（重复打开的宝箱不算在内）

 海盗传说 银杯

取得条件 收集到“探索异海”的所有财宝

 聊天排解旅途疲劳 铜杯

取得条件 观看了 435 个以上的小对话

奖杯说明 由于很多小对话都是和支线有关的，只要在游戏期间没有漏支线的话，在通关后打完剩下的支线然后再去打隐藏迷宫的话就能在途中拿到奖杯。

在游戏后期能够进入猫人之里后可以在柜台附近的猫人处花费猫魂购买还没有看过的小对话，500 个猫魂能买 1 个。

 道具收集家 铜杯

取得条件 发现了 855 种以上道具（不包括 DLC）

奖杯说明 除了在主线和支线里获得的道具之外，完成各个小游戏达成记录时所获的饰品与服装也算在内。

需要注意的是强化装备到最高级之后的装备会改变名字，但是改变名字后的装备并非新的道具。

 敌人博士 铜杯

取得条件 发现了 265 种敌人

奖杯说明 包括隐藏迷宫里的敌人，只要沿路没有漏下的区域和支线，然后把隐藏迷宫各层的杂兵与 BOSS，以及八头龙彼之主里剩下的 6 位 BOSS 打败之后就能达成解锁条件了。

比较容易漏掉的就是萨玛尔钟乳石洞，因为支线里只需要来到入口触发剧情，如果不往里面跑的话是遇不到敌人的。

 料理人的精髓 铜杯

取得条件 学会所有的料理

奖杯说明 除了主线和异海探索里拿到的料理之外在隐藏迷宫里的第二层～第六层的第二个地图中，场景里的宝箱都分别有一个料理，建议拿完宝箱之后再开始进行隐藏迷宫的攻略。

支线“莫亚娜的宝物”里也有一个料理。

 探险的魅力 铜杯

取得条件 解锁所有地区的地相树

 勇猛猫人魂 铜杯

取得条件 打开了所有的猫人宝箱

奖杯说明 猫人宝箱的位置以及刷猫魂的方法见上文的攻略部分。

 于管区狩猎之人 银杯

取得条件 通关所有的“第四种管理地区”

奖杯说明 “第四种管理地区”的解锁见支线“谜之斗技场”系列。

 出色的攻守 银杯

取得条件 狩猎所有的甲种业魔

奖杯说明 除了部分与支线有关的甲种之外，其他甲种在平时跑地图的时候都能在小地图上看到它们的位置，只要在跑地图时多绕路，基本就不会有漏。

 大把传奇硬币 铜杯

取得条件 累计获得 20 万枚 TL 硬币

奖杯说明 TL 硬币需要玩小游戏获得。基本在反复挑战各地的小游戏期间就能够达到条件，反复尝试的期间能够拿到不少硬币。刷起来比较不乏味的是角色牌，木桩刷起来是最无脑的，开着 SEMI AUTO 模式然后一直按 × 键，15 秒一次，最低也能拿到几十枚硬币，保持 SSS 评价的话一次能拿到 1000 枚左右的奖励。如果没有在 × 键设置术技的话可以交由系统随机使用术技，还能顺便刷一下术技使用次数相关的称号，如果有连连发手柄的话就更加方便了。



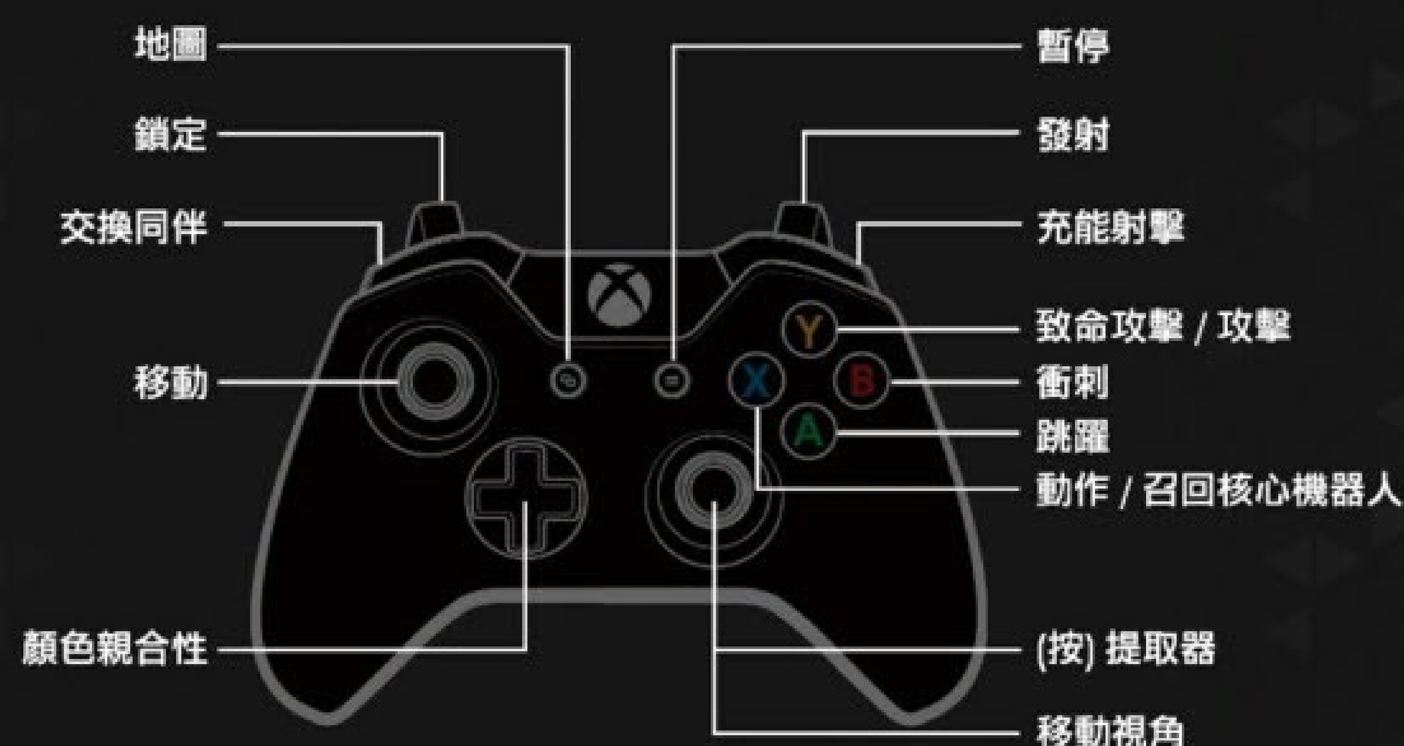


已经更新了两个版本的本作，也只是在读盘速度方面有些许的优化，目前第五个机器人依旧没有消息，但即使在游戏是半成品的情况下，还是有玩家达成了全成就，下面攻略就以全成就为核心，为还在苦等第五个机器人的成就党们开辟道路。

核心重铸	Comcept	动作冒险
XOne Recore		中文版
2016年9月13日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为119元人民币		

系统详解

基本操作



游戏画面



1. 茱儿的生命值
2. 核心机器人的生命值
3. 机器人的致命攻击次数
4. 任务导航
5. 组合技信息
6. 敌人等级
7. 提取光标
8. 步枪亲合性选择器
9. 任务内容

暂停菜单

项目	说明
道具箱	查看已到手的物品
目标	查看任务和捕猎挑战的内容
小组	查看茱儿与核心机器人的状态
日志	浏览语音纪录档和游戏内容的文本介绍
地图	查看世界地图
选项	更改游戏设定

冒险事项

关于地图

玩家可按VIEW键查看世界地图，地牢内的地图要随着茱儿的探索开启，地牢中没有收集的箱子和棱镜核心都会在已画出的地图中显示，大地图的这些道具则要在其附近经过才会显示。

关于生命值

只要茱儿的生命值耗尽就会Game Over，核心机器人的生命值即使耗尽了，只需等待一段时间让它重启便可，也可以操作茱儿前去救助。只要一段时间内不受到伤害，损失的生命值就会迅速回复，提取核心也能让茱儿回复大量生命值。茱儿的生命值可通过拿取地图中的生命值提升装置永久增加，而核心机器人只能通过部件的效果增加。


▲生命值提升装置。

关于等级

茱儿与核心机器人的等级最高为 30。随着等级的提升，茱儿武器的伤害值越高，核心机器人的能力有少许提升，核心融合可提升的能力上限越高，同时也能装备更高级别的部件。通过战斗击败敌人或找到棱镜核心都能增加经验值，经验值全队共享，即使是不出击的核心机器人也能获得加成。

可破坏的物体

地图中有裂缝的发光岩石和补给箱可以被破坏，从里面会掉落核心碎片、E 透纳或回复核心机器人致命攻击次数的球形道具。收集核心碎片会直接换算成对应颜色的融合能源；E 透纳在游戏内是类似于金钱的存在。



材料

直接击败敌人必定会掉落材料，在场景中有时也能看到位于固定地点的材料。材料用于制造核心机器人的部件，回到行者后会被自动收入存放区内，在工作台处可以查看。材料分为三个等级，由低到高分别用旧、耐用和原始三个前缀区分，在存放区可以把材料分解成 E 透纳、分开成 3 个下级材料或以 3 个相同的材料结合成上级材料。



关于组合技

杀敌、破坏护盾、与核心机器人共同攻击敌人都可以产生组合技，之后在一定时间内，茱儿给予敌人的伤害会得到加成。组合技次数可叠加，次数越高，加成伤害越高，但该状态维持的时间也越短。只要组合技到达 10 次以上，茱儿即可得到一次立即提取敌人核心的机会。

快速移动点

在自己行者的薇欧拉处可快速移动到其他已经被发现的快速移动点，这是后期大幅减少赶路时间的移动方式。在得到第三名同伴（邓肯）后，还可以在这里设置跟随自己出击的两名核心机器人。



电池机器人

在某些紧闭的地牢大门附近，总会有几个散落在地上的电池机器人，只要靠近它就能让其重新运作，此时把它们带回大门旁的插座就能把大门打开。

挖掘点

骨架 K-9 可以挖掘埋藏在地底的宝藏，在路上一旦遇到颜色与周围不同的地面（如沙地上的白点、黑点等）就可以让它来看看，说不定能找到不错的东西。



核辐射

在部分地图的边缘有核辐射，一旦与其接触，屏幕底下就会出现辐射槽，辐射槽充满后角色会持续受到极大的伤害，目前还没有手段防御核辐射，角色进入辐射区后最好立即远离。

行者

行者相当于维修师的基地，茱儿可以在自己的行者内的工作台研究机器人部件的蓝图、整备核心机器人、强化核心和整理已获得的材料。外出冒险时可以在暂停菜单的地图界面按 Y 键快速返回行者。

地牢

地牢就相当于关卡迷宫，共有竞技场地牢、穿越地牢和冒险地牢三种，竞技场地牢的内容主要是击败所有敌人，穿越地牢则是通过所有障碍到达终点，冒险地牢则类似剧情迷宫。除了游戏主线必须进入的地牢外，其他的地牢内都有挑战项目的设定，在这些地牢的最后必定有一个棱镜核心。在玩家进入地牢迷宫后，系统会给出让玩家在规定时间内到达最终房间、找到 1 个黄色球形钥匙、用对应颜色的子弹攻击 8 个开关这三项挑战，达成对应的挑战后，最终房间对应的门就会打开，在里面能拿到箱子或棱镜核心，同时达成三项挑战的话，围绕房间中央箱子的光墙也会解除。



记录档

在场地的角落藏着发光的小方块，拿到它们后就可以在暂停菜单的日志一项里查看其记录的资料。



箱子

多数箱子内藏有核心机器人的骨架蓝图，也有少数装有制作材料、融合能源和 E 透纳。

棱镜核心

游戏主线必须用到的物品，是相当于钥匙般的存在，地牢的门都需要一定数量的棱镜核心才能打开。棱镜核心可以在各个地牢中获得，也能在地图中的某些核心藏匿点得到，在某些地点还有装着棱镜核心的 BOSS 级敌人，只有提取棱镜核心才能击败它们。



核心

游戏中的敌人都是具有核心的机器人，核心基本分为红、黄、蓝三种颜色，特殊的敌人还带有白、紫、绿、橙这几种复合色的核心。核心的颜色不仅决定它们的弱点，能力和招式也受核心颜色的影响。

合成核心

白色核心就是棱镜核心，聚集了红黄蓝三种颜色，战斗时可自由变换成这三种颜色并使出对应的致命攻击，只有白色子弹能对其造成高伤害；紫、绿、橙色核心分别是红＋蓝、蓝＋黄、黄＋红的合成核心，当它们处于复合色时，两种颜色的子弹都能对其造成重创，但它同时能够使出两种核心的致命攻击，而且能够自由变换成其中一种颜色。



核心的性能

红色核心的敌人有着强大的破坏力，不仅攻击力高，还能使用火焰攻击，对目标造成灼烧状态；黄色核心的敌人防御力较高，部分攻击还能对目标造成破坏稳定的效果；蓝色核心的敌人会经常使用致命攻击，而且这些致命攻击都带有让目标昏迷的效果。

灼烧：一定时间内生命值逐渐减少，不断地按 B 键冲刺可快速消除。

破坏稳定：一定时间内移动速度变得极慢且无法跳跃和冲刺，连打 A 键可快速消除。

昏迷：一定时间内无法行动，转动左摇杆可快速消除。

护盾

护盾相当于额外生命值，在生命槽中会以浅白色显示，护盾被解除一段时间后会自动恢复。茱儿的充能射击基本可以一发破盾，战斗时要多多利用。

步枪的亲合性

通过十字键可切换步枪的子弹，当子弹的颜色和敌人相同时能给予更高的伤害。游戏中共有白、红、蓝、黄四种子弹，初期仅有白色，随着流程的推进会获得其他三种子弹。另外，红、蓝、黄色的子弹也能给敌人带来灼烧、昏迷和破坏稳定这三种异常状态。



提取核心

在锁定模式下，按下右摇杆即可对目标投出提取器，无论失败与否，都可以打断敌人当前的行动。如果目标的生命值低于提取光标的所在位置，那么提取器的钩爪就能成功抓住目标，然后再往后推动右摇杆就能把提取器回收，当提取器的缆线变红时双方会进入僵持阶段，这个时候就要松开右摇杆，等缆线恢复正常了再拉动提取器，否则缆线会因为目标的挣扎而断开。当茉儿的组合技达到一定标准后，可以直接对敌人实行“立即提取”的动作，能够直接秒杀目标并获得核心，对白色核心以外的敌人都有作用。敌人没有察觉玩家时，提取光标位于生命槽的最右边，此时可以直接进行提取，另外以提取核心的方式击败敌人就不会出现掉落材料。



核心能源

拿到核心并回到茉儿的行者后，系统会自动把核心转化成对应颜色的融合能源，其中合成核心会分别转化为两种颜色的能源。根据核心的等级和品质，转化得到的能源数量会有所不同。核心的品质由低到高分为一般、罕见和特殊三种，体型越大的敌人，其内含的核心品质就越高。

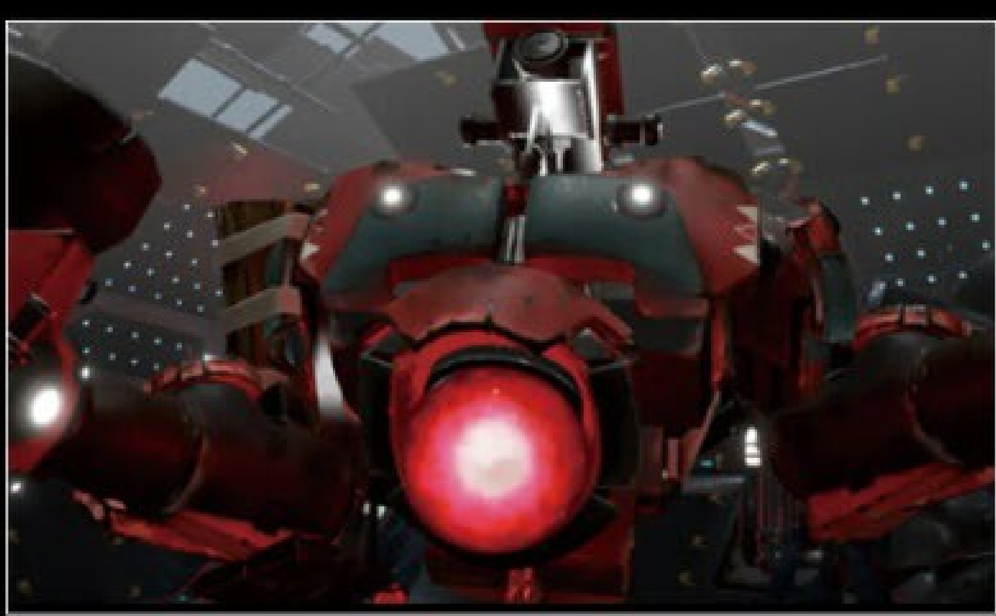
核心机器人

核心机器人是茉儿的战斗伙伴，在冒险途中，它们各自的能力也能够提供不小的帮助。

核心 & 骨架

核心机器人也依靠核心驱动，而且骨架也与平时看到的敌人相似。随着剧情的推进，茉儿会依次获得迈克（蓝）、赛斯（黄）、邓肯（红）3 个核心，和敌人一样，这几个核心也有各自擅长的能力，可以装在不同的骨架内，但冒险时只能携带两个核心机器人出击。

骨架暂时分为犬型的 K-9、蜘蛛型的 SP-DR、猿型的 AP-3 与河豚型的 FL1-R。犬型骨架可以长按 X 键来挖掘藏在地底的道具；在运输轨道旁按下 X 键能让蜘蛛骨架载人爬上轨道；猿型骨架可以破坏某些大块岩石，还能启动场景中的圆柱机关；在空中按下 X 键则可以让河豚型骨架拉住自身滑翔，遇到通风口的上升气流还可以提升滑翔的高度。第五骨架暂时无法使用，需要等待官方后续更新。



能力值

核心机器人有着攻击力、防御力、能量、生命值、护盾、致命攻击、RNG、击倒时间、攻击速率这几项能力值。其中致命攻击可理解为核心机器人的必杀技，按下 Y 键即可让其使出。致命攻击的形式和敌人一样，根据核心与骨架的种类而异。RNG 全称为“随机乱数产生器”，代表攻击时对敌人造成异常状态的几率。

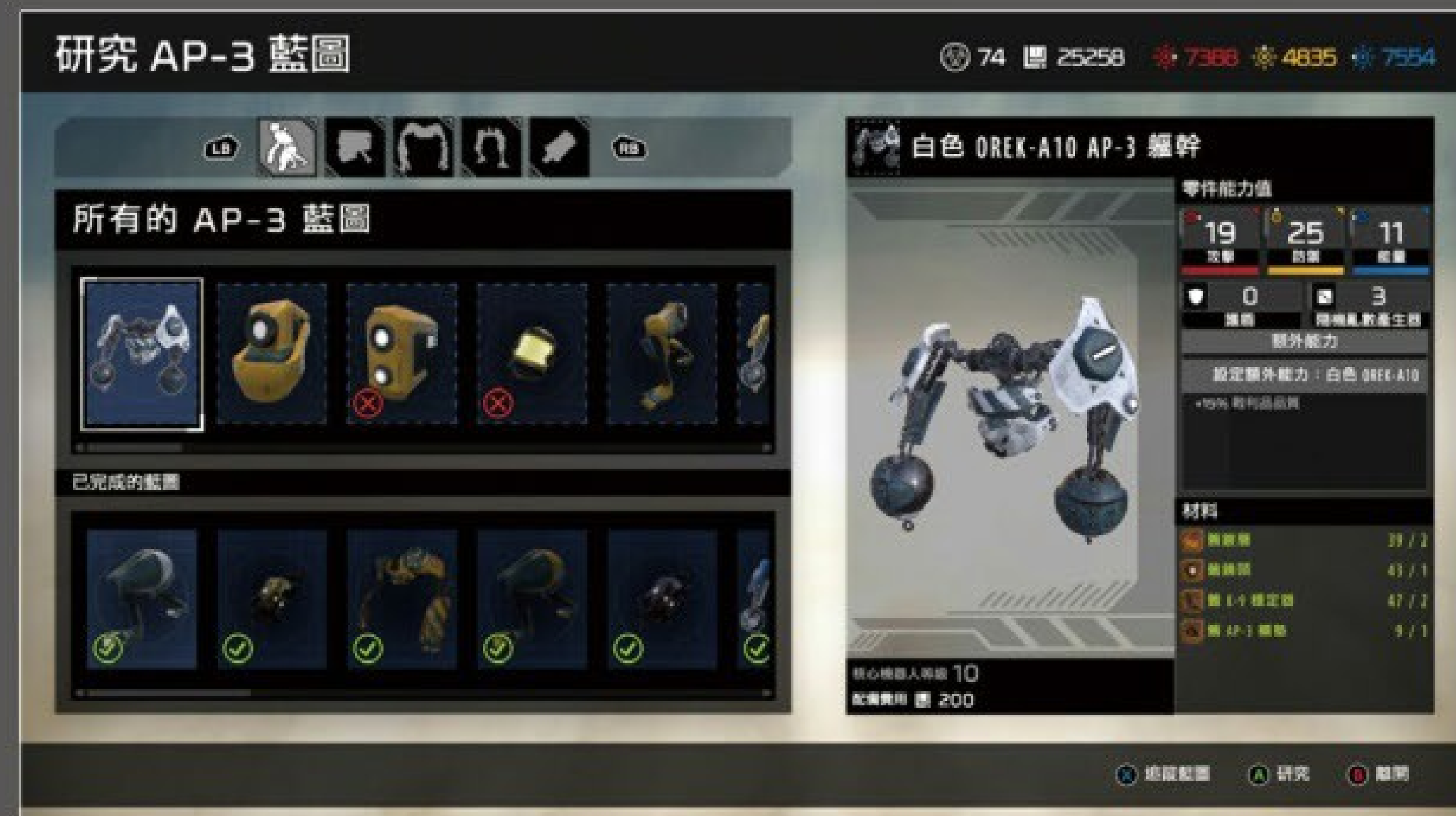
核心融合

在行者的工作台处选择核心融合，就可以消耗三种颜色的融合能源来提升核心的能力，这是让核心机器人提升能力最有效的方式。随着核心的等级提升，可提升的能力上限也越高。



蓝图设计

在冒险中找到的部件蓝图可以在行者的工作台处进行开发制作，每个部件的能力各不相同，装备时对核心的等级也有要求。当机器人的所有部件均来自同一个颜色系列，还会触发额外设定能力的加成，仅有少数部件无需组成套装就能获得加成。在暂停菜单的目标一项或工作台的研究一项中选择追踪蓝图，可以实时跟进部件的材料收集情况。



捕猎挑战

在暂停菜单的目标一项可以看到挑战进度，内容均为让核心机器人的某个骨架破坏敌对机器人，完成后会出现新的捕猎任务，全部完成可获得一套蓝图作为奖励。

猎捕挑戰











地图 & 收集攻略

注：穿越地牢和竞技场地牢的收集要素均在副本的最后，可以直接在地图上查看，所以仅标出生命提升装置、开关（红点）和黄色钥匙（黄点）的位置。由于竞技场地牢内的开关均位于战斗场地内，故在地图上不标出，较难寻找的开关会在攻略文字部分说明。另外主线地牢均有引导，故不给出攻略说明。

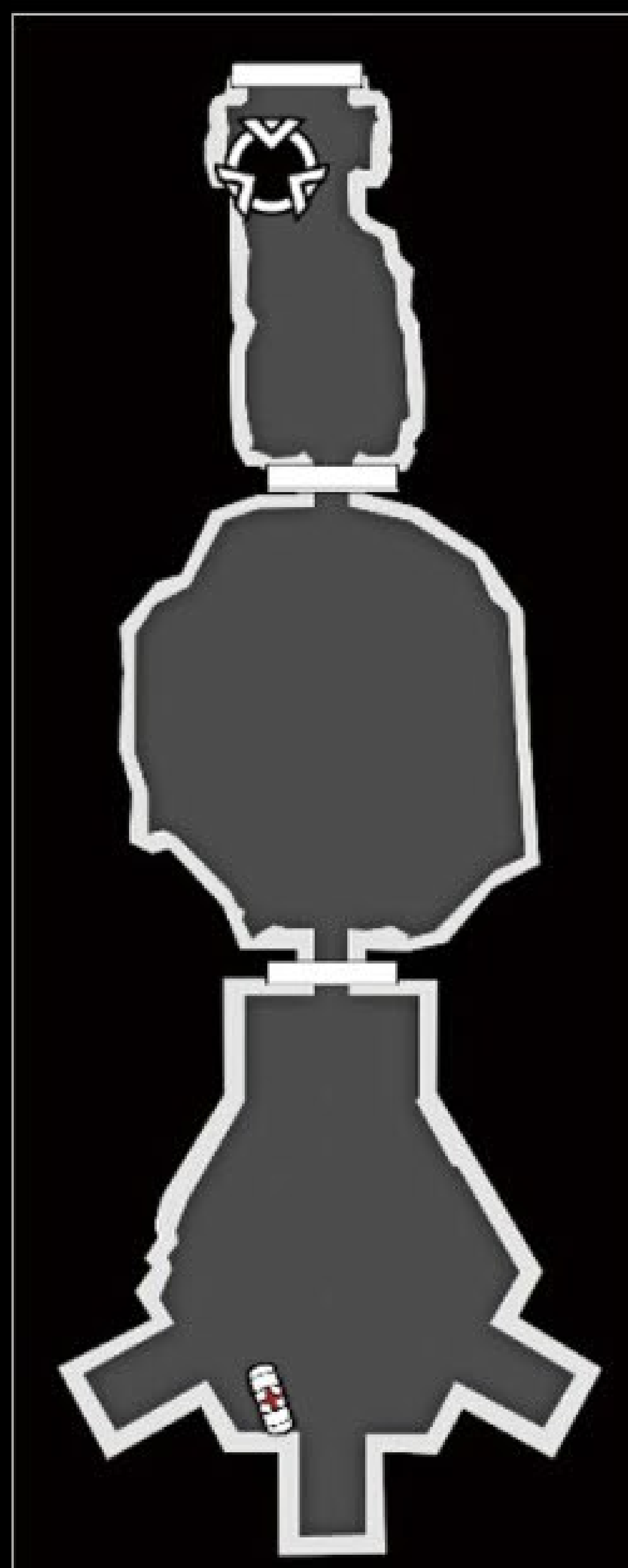
图标	说明	图标	说明
	快速移动		地牢
	离开		冒险地牢
	箱子		竞技场地牢
	棱镜核心		穿越地牢
	电池机器人		生命提升装置
	沙漠行者		记录档

花岗石台阶

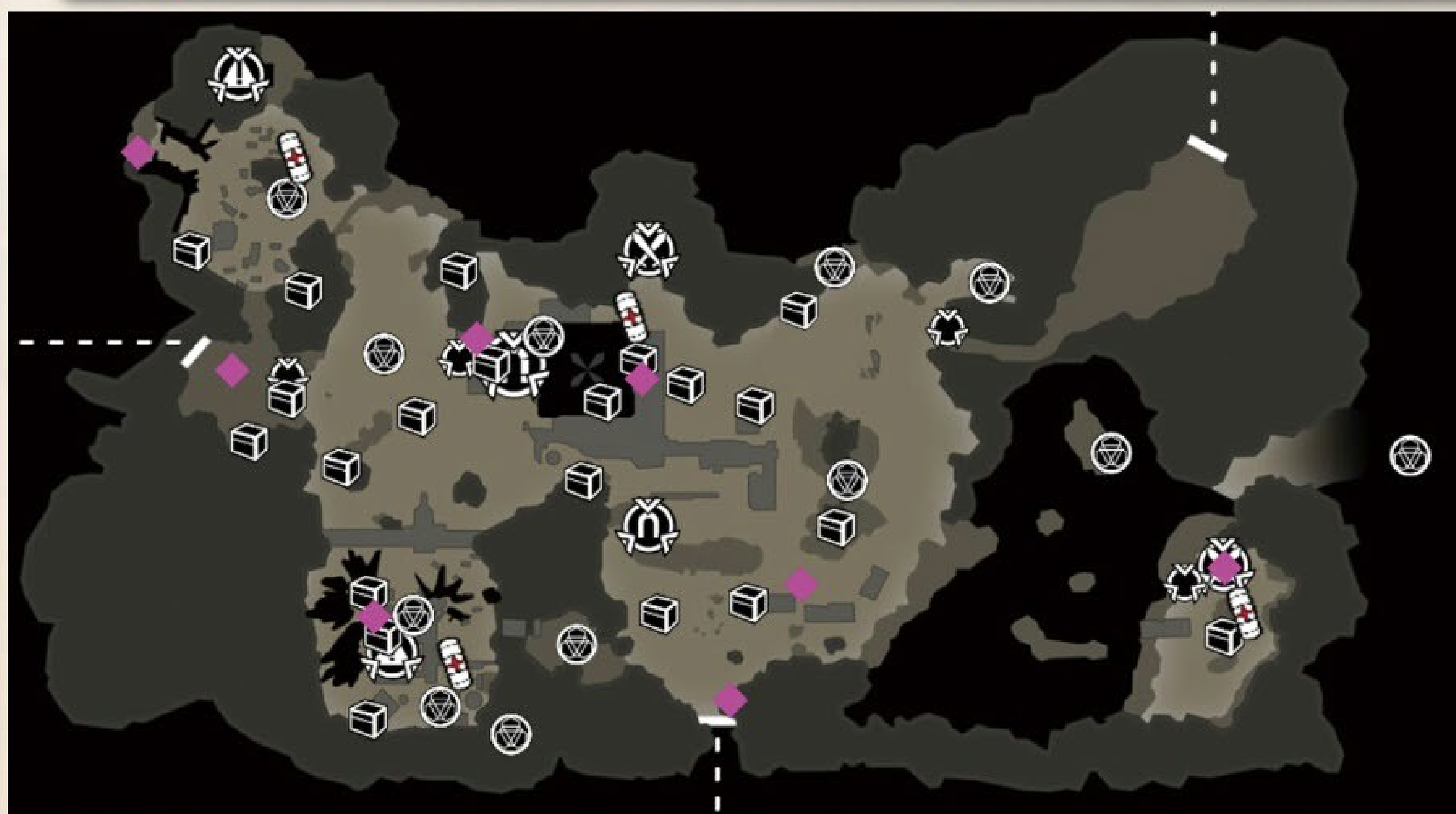


竞技场地牢——暴君的熔铁炉

地牢攻略：这里的敌人等级都非常高，建议带上充分强化过的AP-3骨架机器人来战斗。场地内的开关基本抬头可见，有两个开关位于战斗场地的水平面以下，分别在两侧大门的附近。



孤独盆地

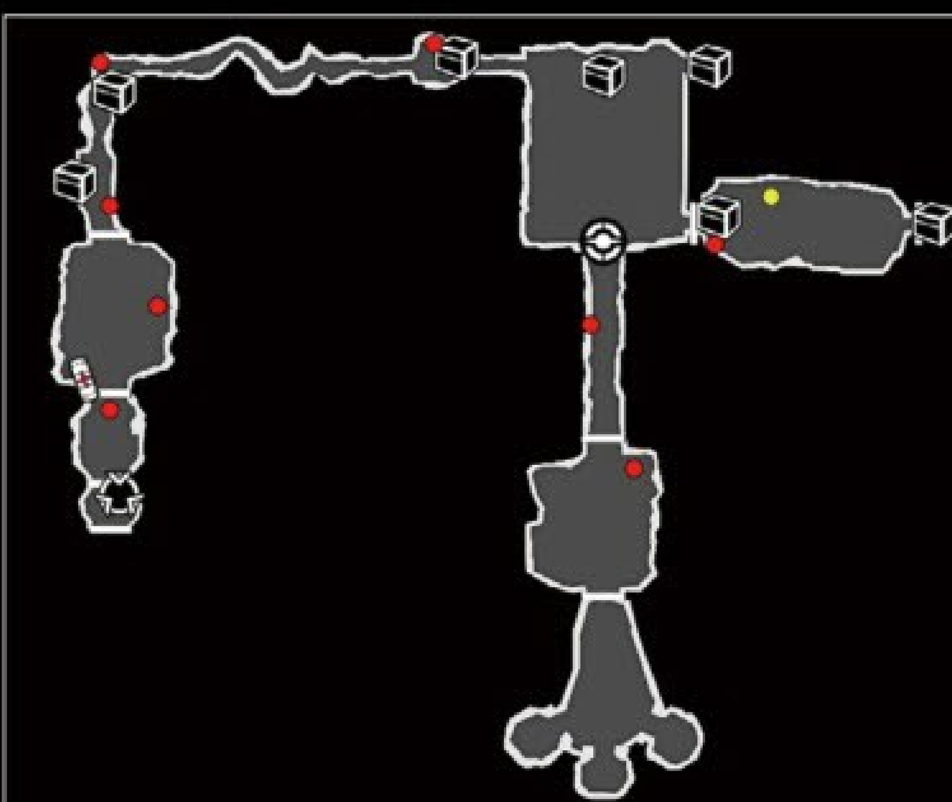


地牢——标塔 512



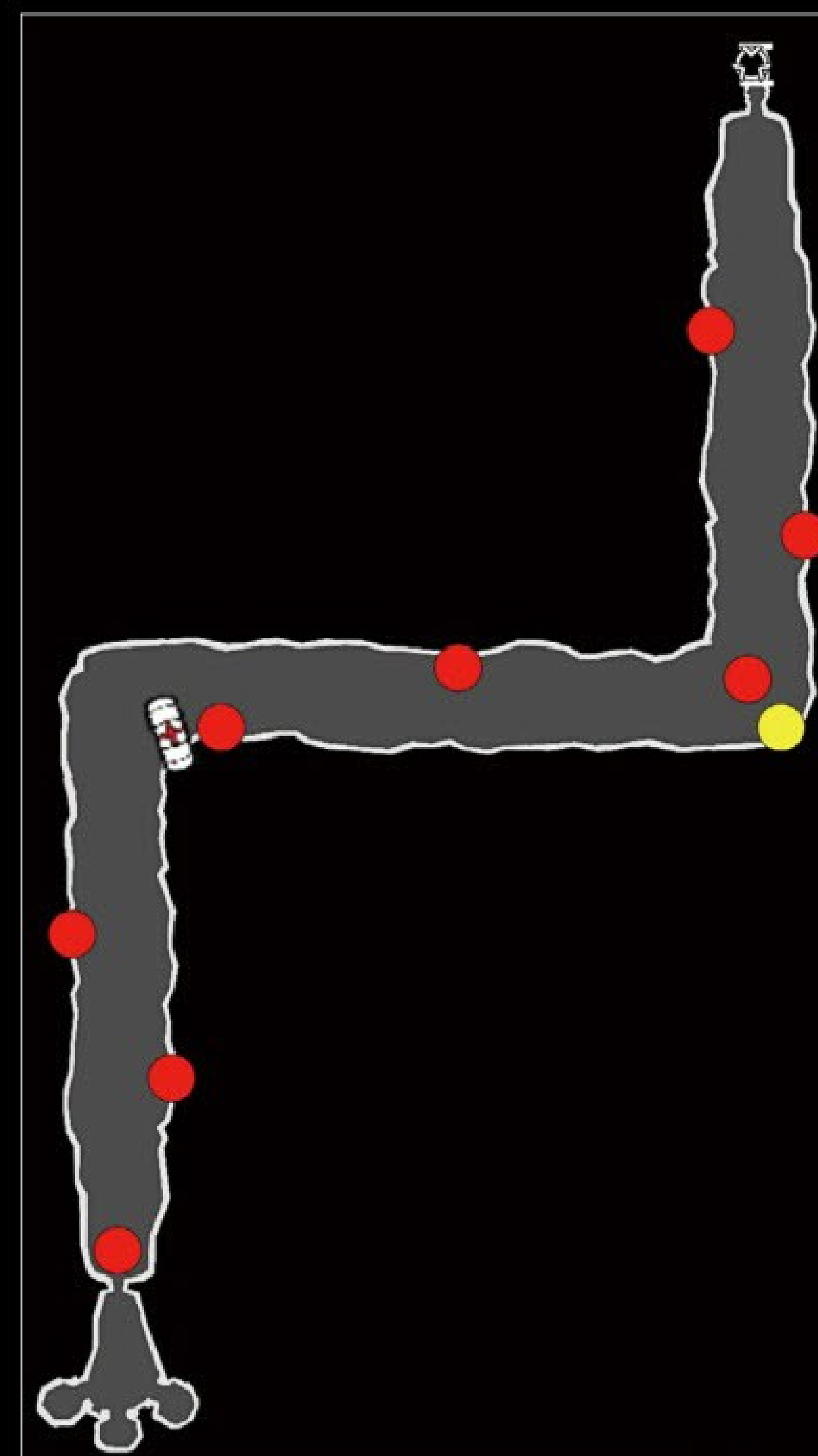
冒险地牢——飞禽基地

地牢攻略：第三个宝箱的位置在场景上方，找到可以够到的平台就能上去。有一个开关位于分岔路第一个箱子的高台右侧（被石头围住），要踩下大房间里贴近墙壁的开关才会打开分岔路的门。生命提升装置就在第一个大房间入口的左侧。



穿越地牢——山洞袭击

地牢攻略：非常简单的地牢，里面的平台虽多但间隙不宽，可以连续跨越。里面的开关都为红色，而且都不易错过。中途有蜘蛛骨架才能使用的轨道，如果熟练的话即使不用轨道也能在规定时间内到达目的地。



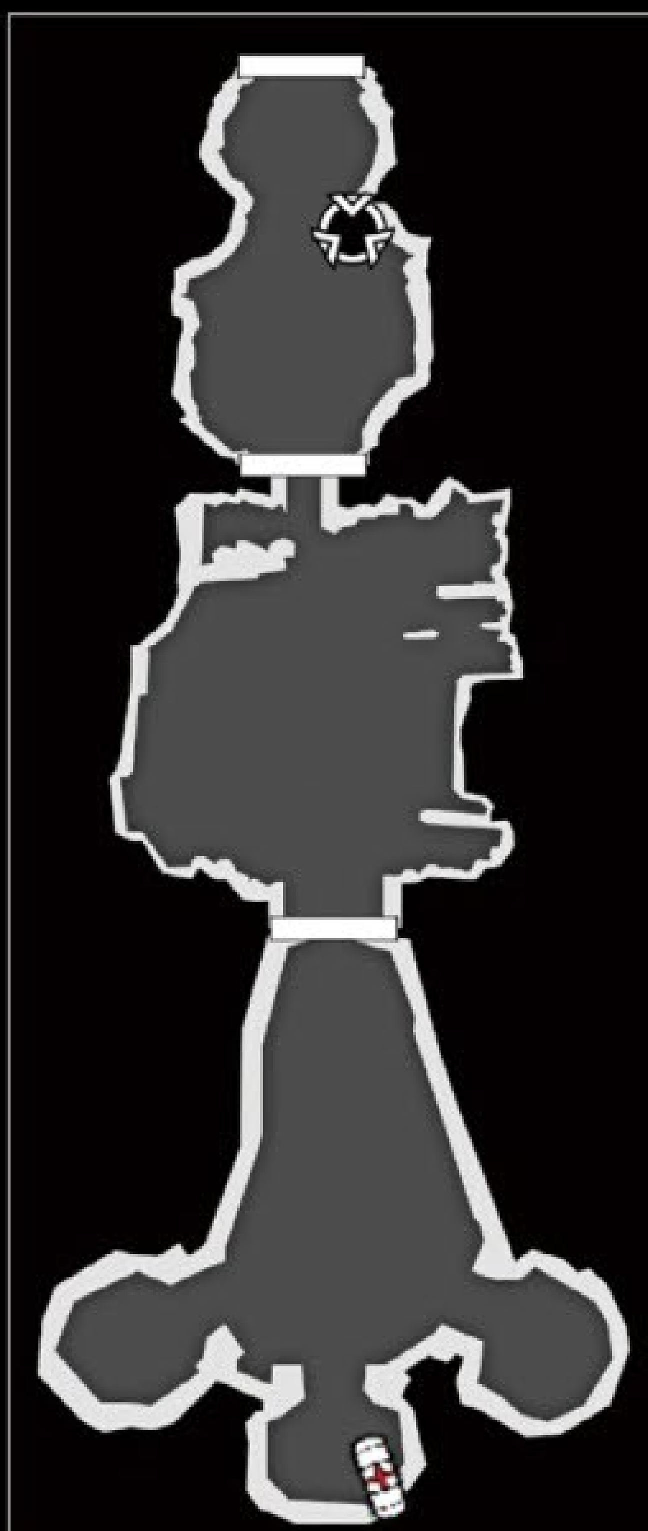
穿越地牢——储藏室闪击战

地牢攻略：地牢的障碍基本以滚动的电球为主。黄色钥匙用SP-DR骨架的机器人辅助取得会比较方便（移动到平台时按X键即可安全着陆）。在单轨道上回避迎面而来的滚球时，可以用二段跳从它侧面绕过。



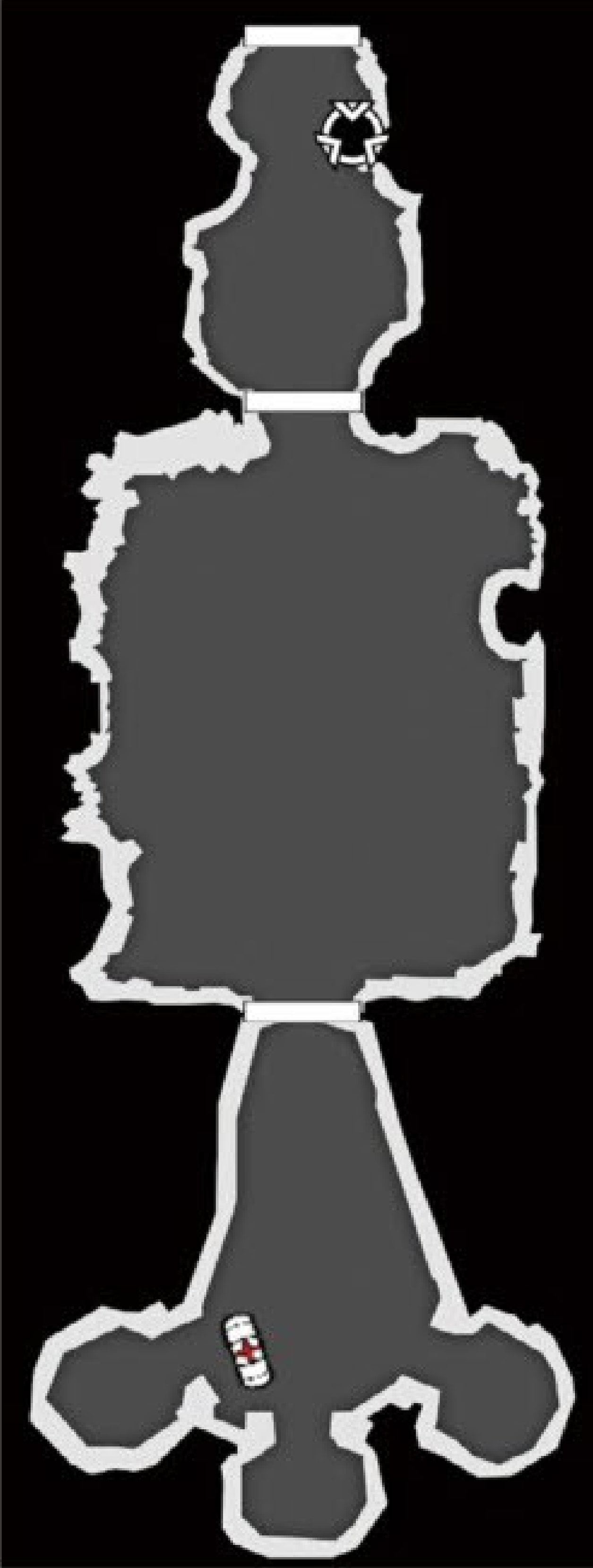
竞技场地牢——炉缸

地牢攻略：敌人以SP-DR骨架为主，战斗时要注意躲避它们的流弹和烈焰冲刺。场地中还有很多较难应付的干扰型机器人，只有连续用子弹把它们推到墙上才能破坏，混战时一旦将其锁定后最好立即更换目标，以免浪费时间。本地牢的开关需要红、黄、蓝三种颜色的子弹才能全部打开，其中有一个黄色开关藏在最终大门左侧的一堆岩石中。



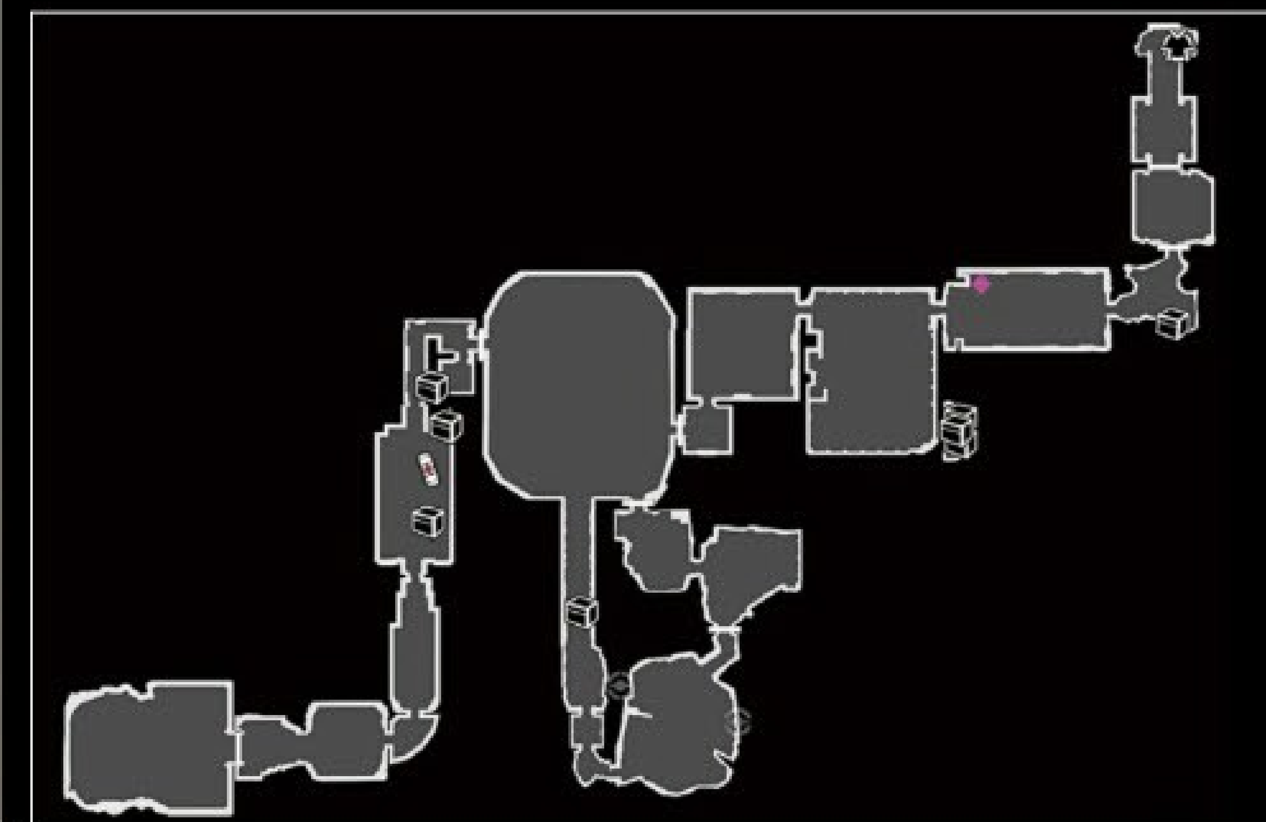
竞技场地牢——实验场地

地牢攻略：黄色钥匙位于战场的入口左侧，击破持有它的机器人后，钥匙会掉入岩浆中，要看准位置跳下去拿取，再立即上岸。敌人大多为远程系，有可能要频繁跳起回避它们的攻击，可以多利用场景上的补充环保持空中移动。有部分开关的位置较低，要在战场平台边缘或最终大门的平台处才能看到。

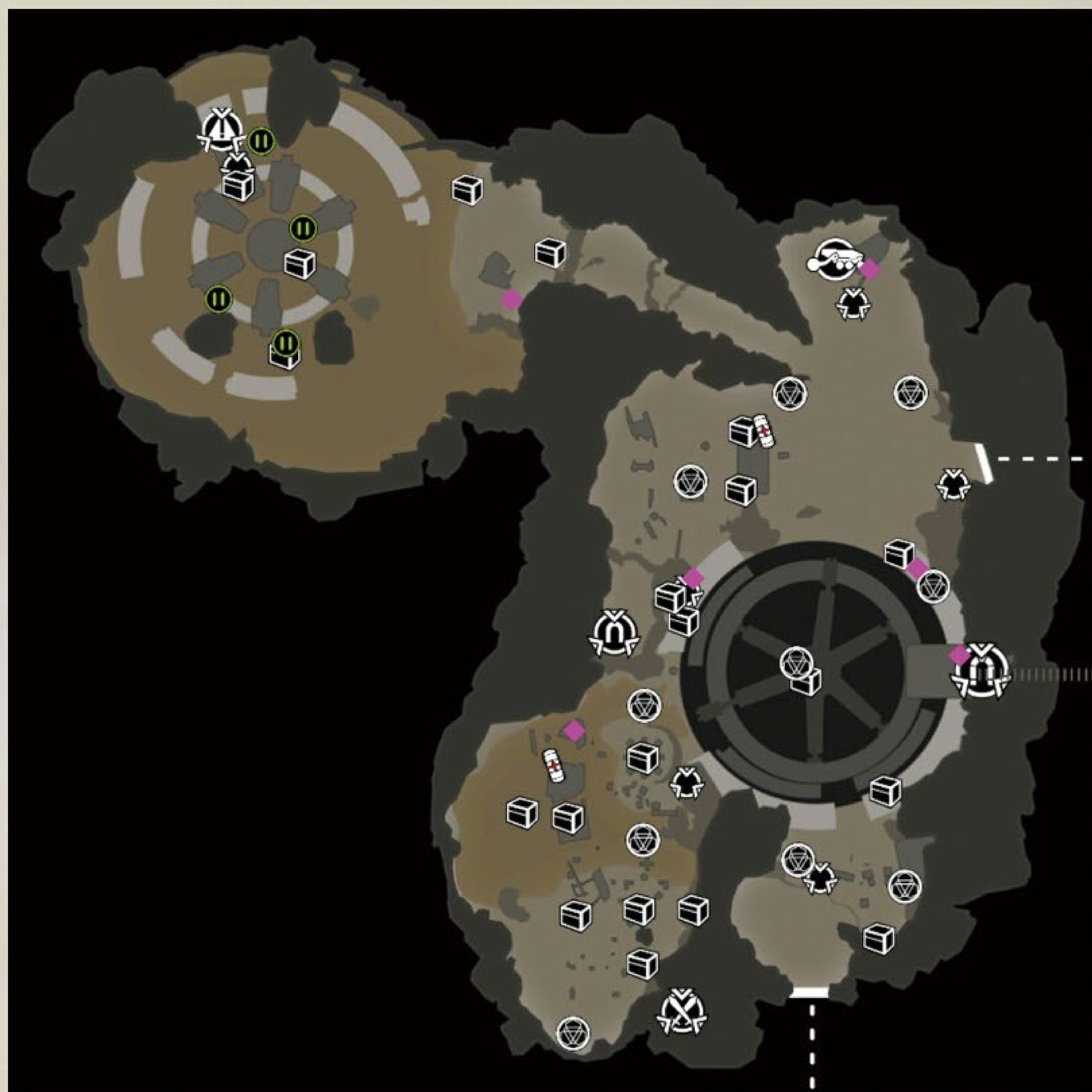


地牢——核心铸造厂

注：完成主线剧情后，该地图右下方的区域均不可进入，如果漏掉了这里的收集要素就无法达成全成就。

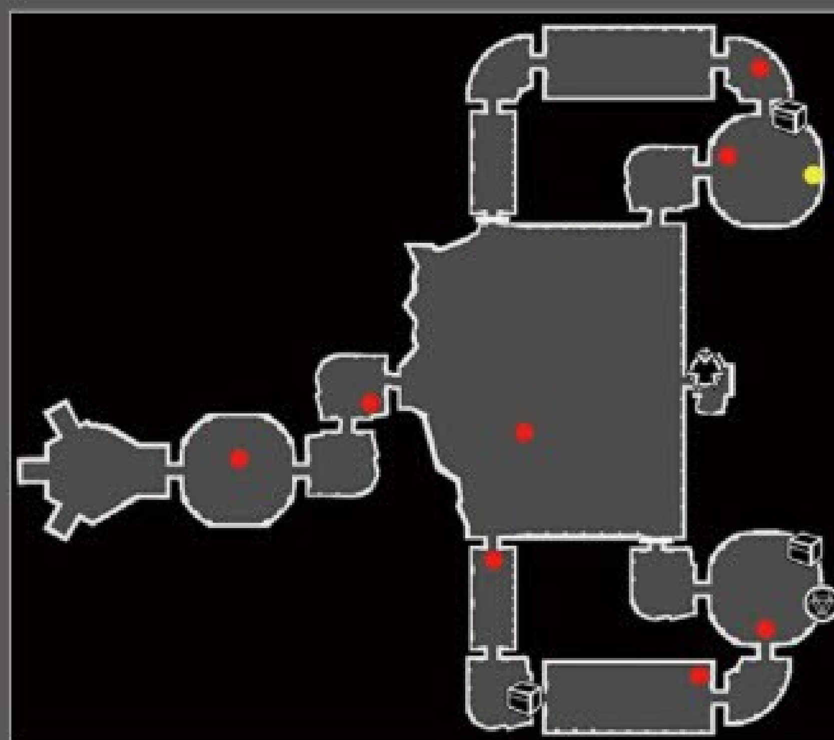


摇篮



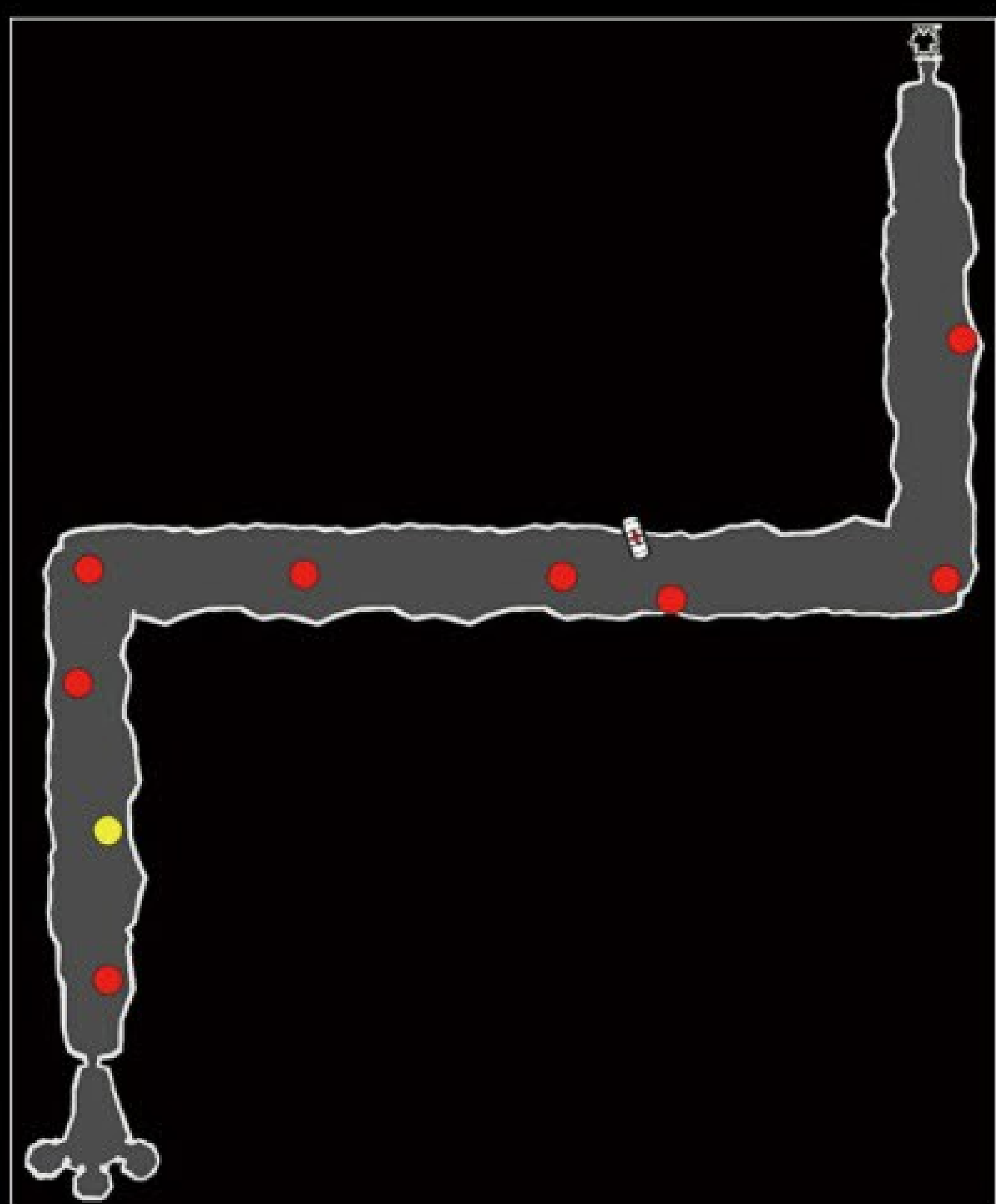
冒险地牢——钢铁之家

地牢攻略：该地牢内需要SP-DR骨架的机器人才能通过，除了BOSS外的敌人均为AP-3骨架，而且部分还是七彩骨架，会反弹子弹，推荐带上擅长近战的AP-3骨架机器人辅助作战。地牢的流程0为在两侧的房间内找到电池机器人，启动大房间的控制台并前进，要注意的是，两个藏有电池机器人的房间的物品都在高处，需要把天花板挂着的轨道作为踏板才能到达。

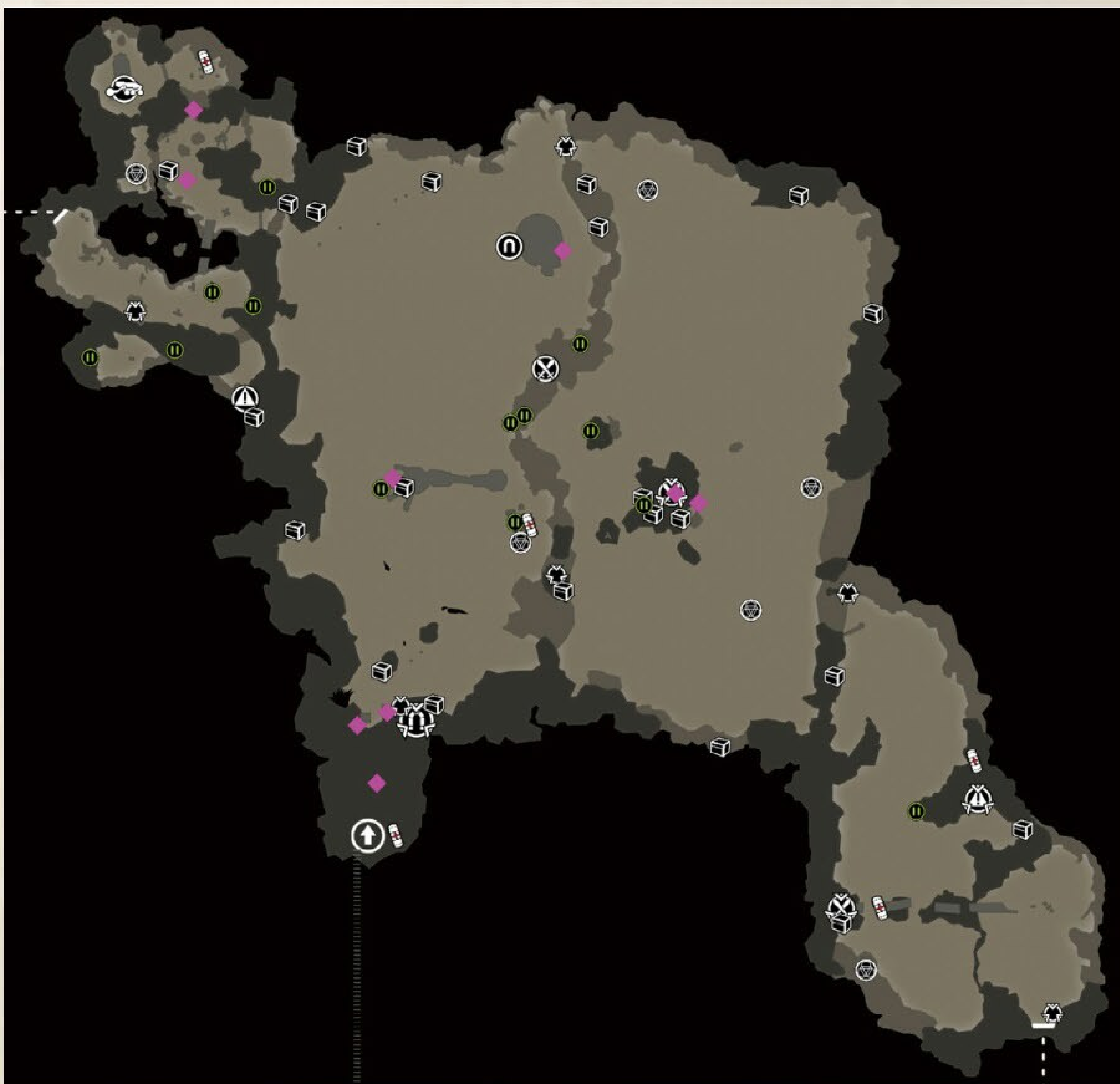


穿越地牢——流沙集聚地

地牢攻略：摇篮区左上方有沼泽地形，按照目前情况看需要第五个机器人才能通过，其实我们可以从侧面把翘起来的钢架作为踏板，再用 FL1-R 型骨架滑翔过去，但需要强顶核辐射的伤害才能到达，下面给出大致的路线图。这个区域有一个地牢，里面只需要不断往前冲刺即可到达目的地。开关和黄色钥匙在途中就能看到，开关均为红色，只要把子弹调成红色边跑边射即可轻松达成所有挑战项目。

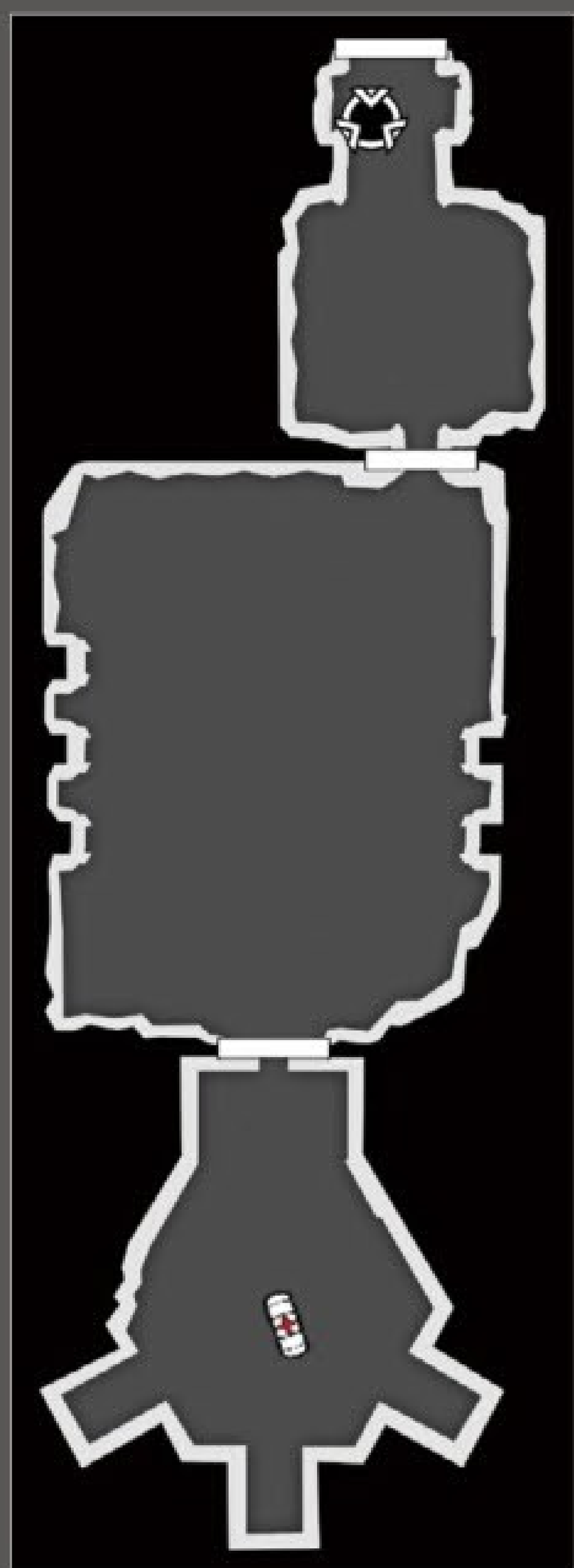


流沙

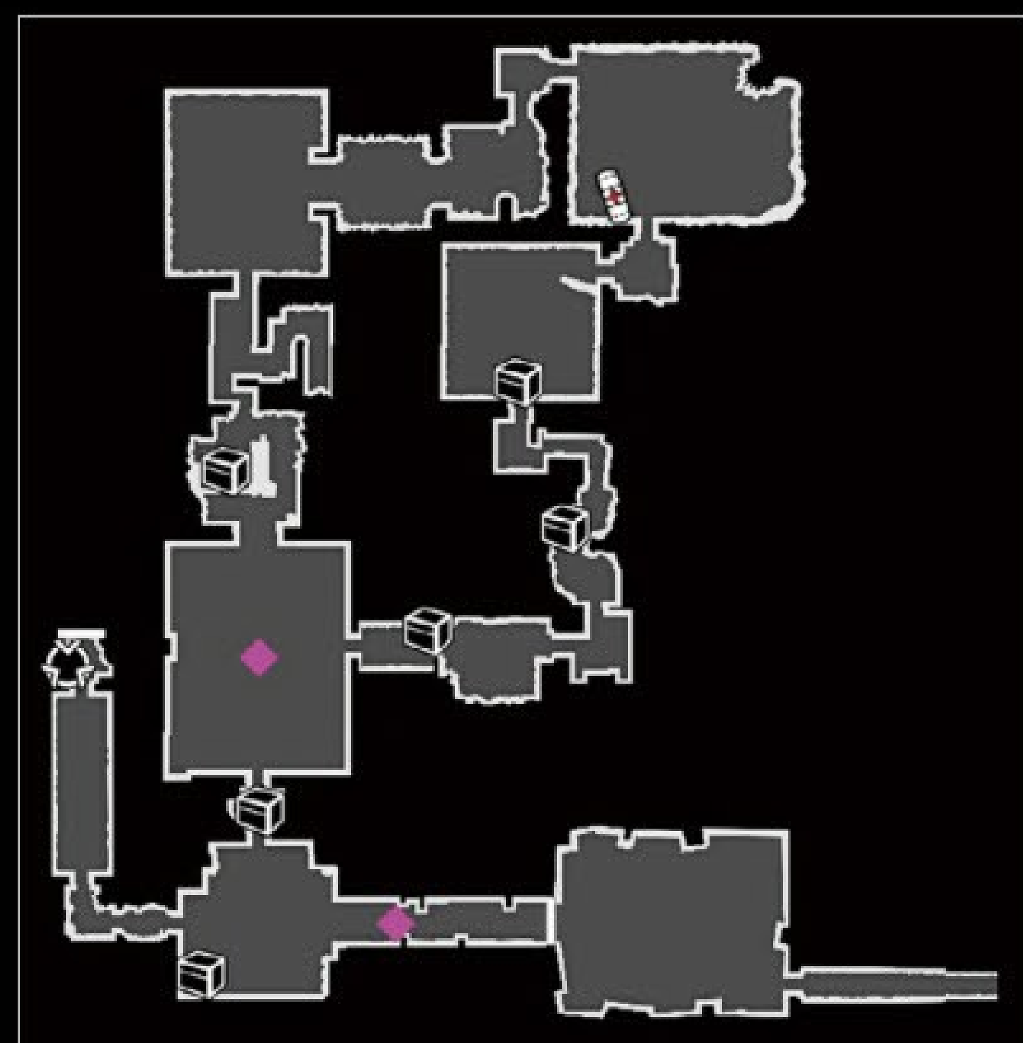


竞技场地牢——组装

地牢攻略：场地内的开关分为红蓝两种颜色，大部分位于场景上方，有一个红色开关位于入口右侧的瘫痪球型机器人旁。敌人的等级不高，但有些地方设有导弹发射器，在其外壳闭合时无法给予伤害，即使不破坏它也可以打开最后的大门，建议最后对付或直接无视。



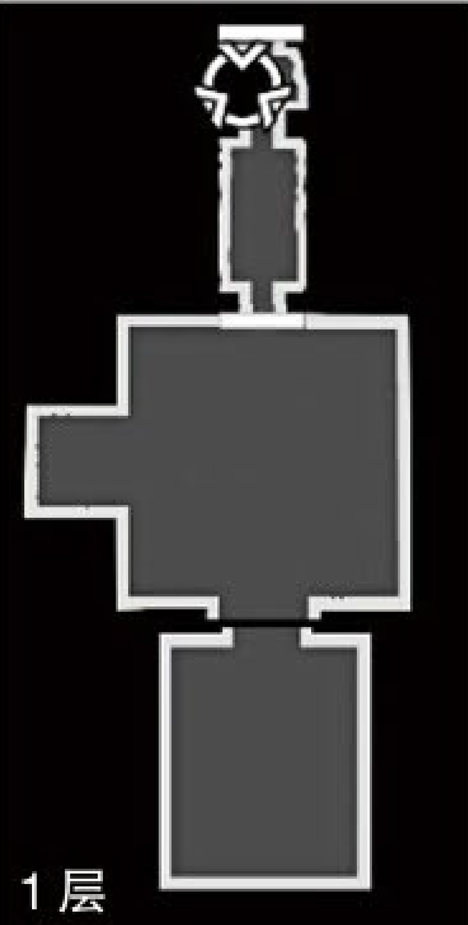
地牢——拥挤街区

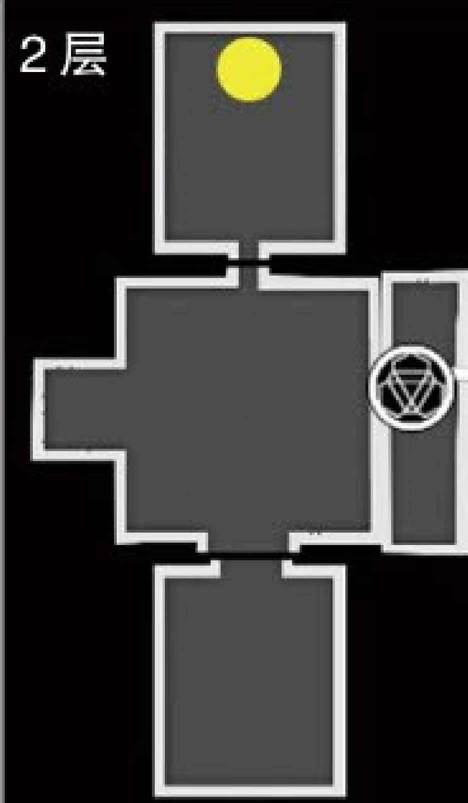


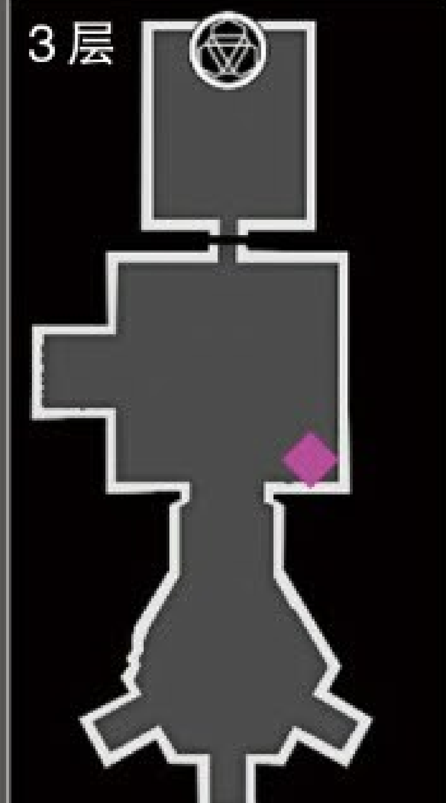
冒险地牢——遗忘的矿坑

地牢攻略：本地牢为多层结构，需要 SP-DR 骨架才能通过，完美达成挑战项目的话还需要带上 AP-3 骨架，建议先摸索道路并破坏挡路的岩石，第二次再来完成全挑战。在中途有两个踩踏机关的地方（2 层）是分岔路，该平台的附近有一块可以用 AP-3 破坏的岩石（破坏后不复原），顺着这里或机关的路线走均能看到开关和一个棱镜核心，如果要达成所有挑战项目，推荐先顺着机关的路线走，出来后右转跳回有两个机关的平台，再走另一条岔路。

由于在这里图标容易重叠，所以在此不列出开关的位置，仅以文本提示。一开始冲到正中央的石洞内，左侧就有一个开关；登上正中央的岩石后抬头搜索即可发现 3 个；拿黄色钥匙的洞穴入口处有 1 个；在分岔路的平台上抬头搜索可找到 1 个；分岔路各有 1 个。



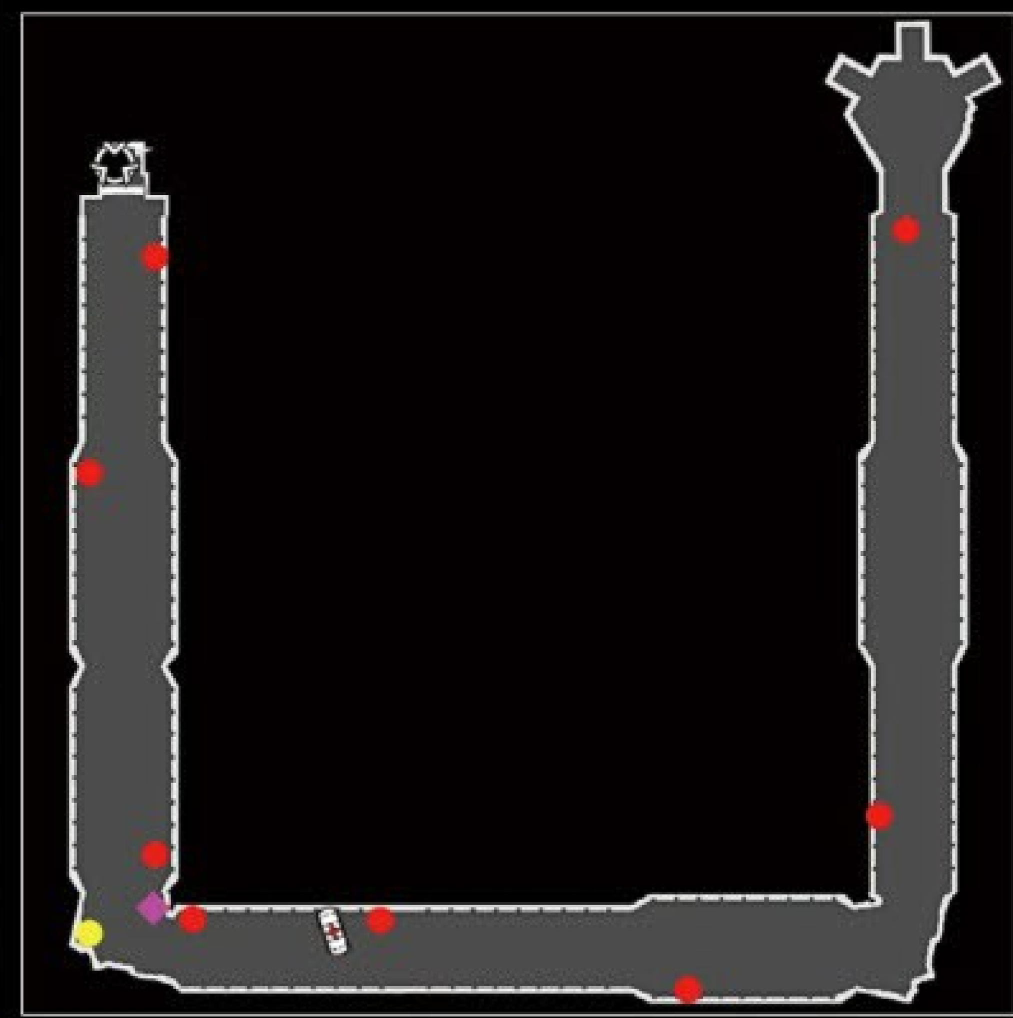




特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

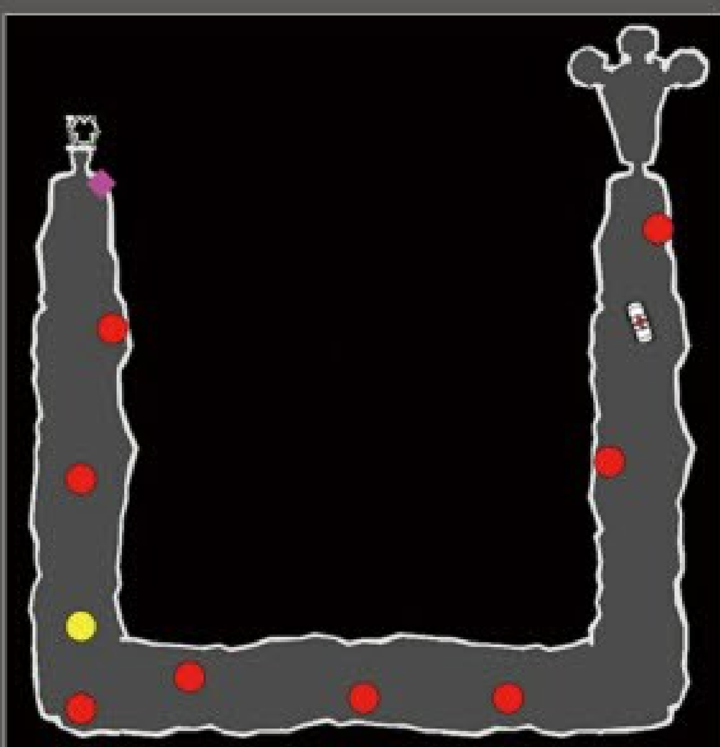
穿越地牢——军械库流通所

地牢攻略：该地牢对玩家的操作要求非常高，需要反复练习才能通过时间的挑战项目，其中要用到从地下钻过屏障的技巧来大幅缩短时间。到达第三个红色开关附近的高台后（有铁球在滚动），建议从左侧起跳，前往黄色钥匙所在平台的对侧高台上，拿到黄色钥匙之后再回头射击第三个红色开关，这样能省去不少时间。另外第一个拐角后的红色开关可以用充能射击隔山打牛。



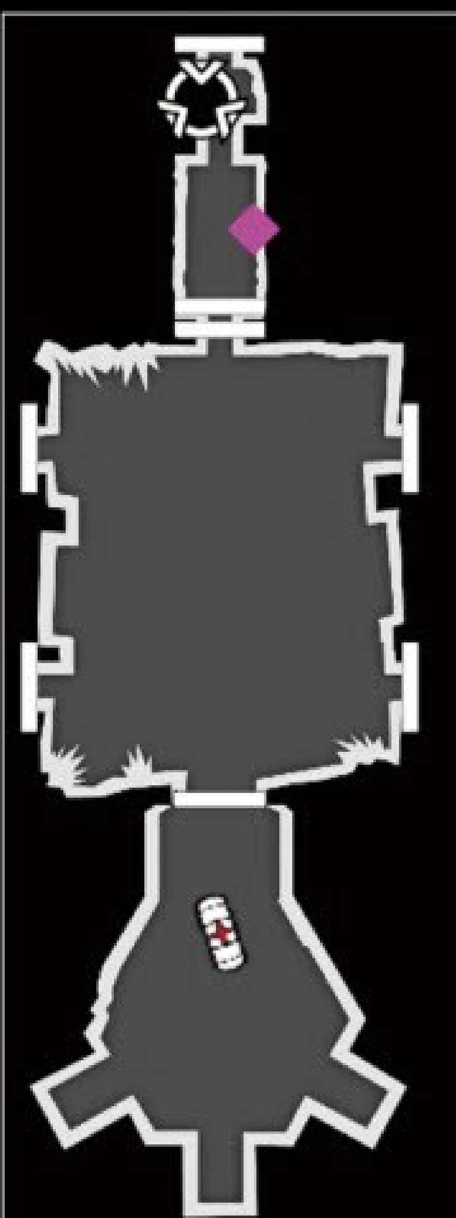
穿越地牢——黑曜石跑道

地牢攻略：以补充环辅助空中移动的地牢，只要对准补充环，掌握好空中二段跳和冲刺的时机就不会有太大的困难。黄色钥匙需要SP-DR骨架才能获得。



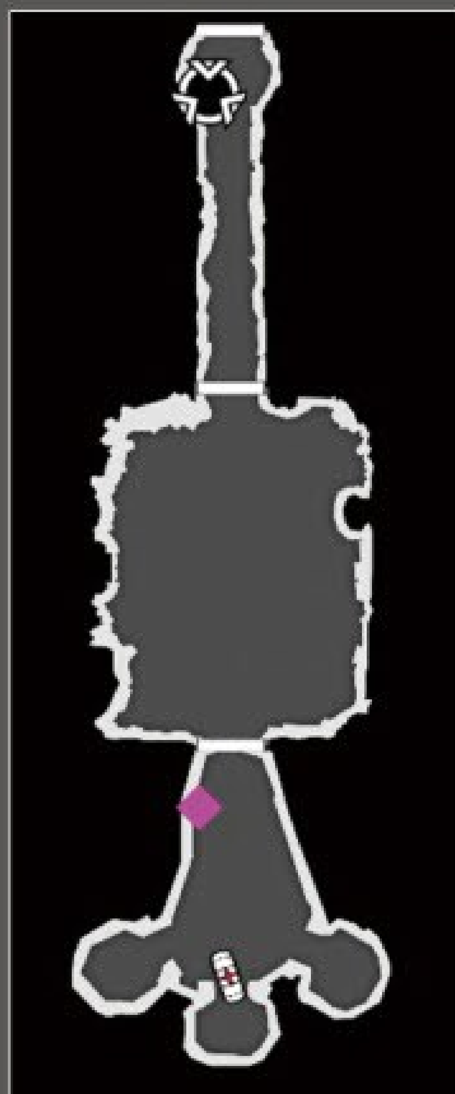
竞技场地牢——弃置的大厅

地牢攻略：比较简单的地牢，开关和黄色钥匙就在场地边缘很容易找到。



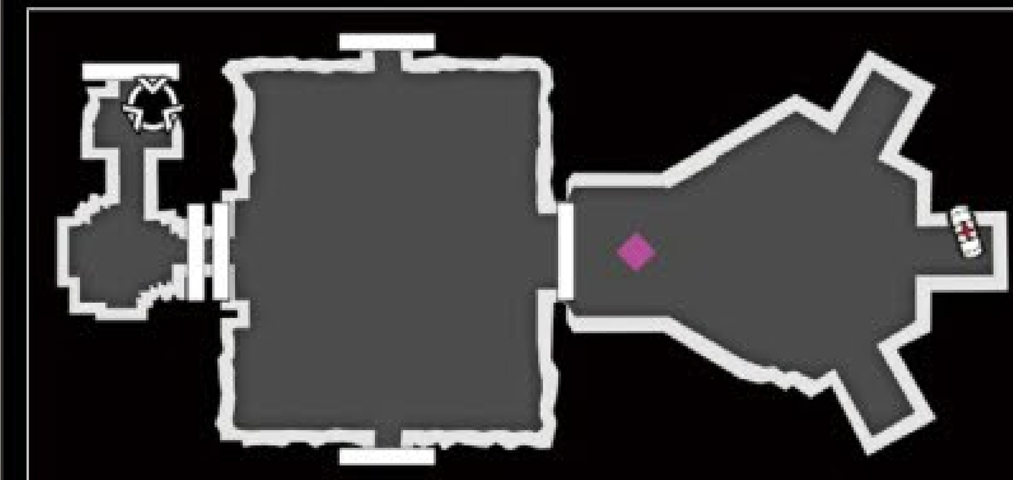
竞技场地牢——圆形竞技场

地牢攻略：类似实验场地，平台周围也是岩浆。在入口的平台可以开启4个开关，也能一眼望到黄色钥匙的所在地，在黄色钥匙方向的房间角落可以找到另外4个开关的位置。战斗到中途，两侧高台会出现T8-NK骨架的远程系敌人，由于无法轻易到达高台，所以建议把战斗中的立即提取机会留到它们身上。



竞技场地牢——酸性沼泽

地牢攻略：平台的周围都是一碰就挂的沼泽，敌人大多是远程系，战斗时要注意自己的走位。开关的位置都不偏僻，基本就围在场地四周，黄色钥匙的位置在平台边缘，击破持有机器人后钥匙会落在沼泽的一块小空地上，站在这里会持续掉血，捡完钥匙就要立即回到平台上。



敌对核心机器人解析

敌对的核心机器人无非分为5种骨架、3种核心的多重组合，下面就来介绍分析它们的能力和致命攻击效果。

K-9 骨架

犬型的骨架令它们的行动非常灵活，战斗时往往会冲向目标进行撕咬，一旦被缠上就是个很麻烦的存在，群战时要优先解决。下面是它们的致命攻击能力介绍。

红：烈焰狂吠。往周围放出弧形的火焰冲击波，跳起或绕到其背后即可回避。

蓝：冲刺。具有较弱的追踪性，横向回避就能避开，但出手动作很快。

黄：充能护盾。在自身展开光盾，可防御子弹。



红：烈焰冲刺。全身着火对目标连续冲刺，追踪性极强，距离太近的话最好直接用提取器强行中断。

蓝：雷射扫荡。对目标发出镭射光束，然后横向扫射。光束射出前会一直锁定目标，最好用冲刺避开再跳起回避横扫。

黄：连击炮。对目标射出追踪性极强的导弹，可以用子弹将其击落。

SP-DR 骨架

蜘蛛的外形令它们的横向移动速度很快，有时还能侧移甩开茱儿的锁定。平时会拉远距离发射光弹，光弹的速度很慢，但非常密集，要跳起来才能轻松回避。它们也会近身攻击，但威胁不大。



AP-3 骨架

AP-3系列的普通攻击力都很高，一旦被蓝色核心打出昏迷状态的话基本就送一条命，好在它们的移动速度比较慢，可以一边射击一边拉远距离把它们耗死。

红：震动波。捶打地面，往周围放出3次圆形的火焰冲击波，跳起即可回避，但最后一发冲击波的规模较大，推荐用二段跳躲开。

蓝：狠击。捶打地面，往周围放出蓝色的雷电柱，雷电柱之间有间隔，距离越远越好回避。

黄：旋风。自身旋转并慢慢接近目标，威胁不大，但在角落时要及时避开。



FL1-R 骨架

擅长射击的敌人，子弹的速度较快，连发速度也较快，多个聚集在一起的时候威胁很大。

红： 烈火轮。往目标周围射出火焰圈，一定时间后火焰圈会爆炸，在爆炸前跳出火焰圈即可免受伤害。

蓝： 雷射电光。发射前会先锁定目标并充能，要用冲刺避开。

黄： 防护连击炮。在自身前方展开光盾，在对目标发出攻击力强但飞行速度较慢的导弹，导弹可以用子弹击落。



T8-NK 骨架

坦克的构造让它们具备了极强的火力，会在远处发射强力的炮弹，一旦发现最好优先清理。

红： 烧夷弹。对目标周围射出具有灼烧效果的高射炮，炮弹的落点会以红色光圈显示。



蓝： 炸裂炮。射出爆炸范围较大的炮弹。

黄： 防护矩阵。类似 K-9 的充能护盾，但周围的伙伴也能享有护盾，要不断攻击才能将其破坏。

最终 BOSS 维克多

维克多聚集了所有骨架与核心的能力，能够自由变身成其他骨架。战斗时最好拉远距离战斗，一旦我方的核心机器人被困住要及时拯救，否则敌人的火力会全部集中在茉儿身上。维克多有时还会放出干扰波，在保持自身无敌的同时让画面变成黑白，无法辨认杂兵的颜色，只有把其身边的杂兵全部打倒才能解除无敌状态，干扰波可以用二段跳回避，如果不慎中招，只需要看给予敌人的伤害数值的颜色即可判别它的核心颜色。推荐带上邓肯 AP-3 作为核心机器人，它的致命攻击范围很广且带火焰效果，可以有效干扰周围的杂兵。



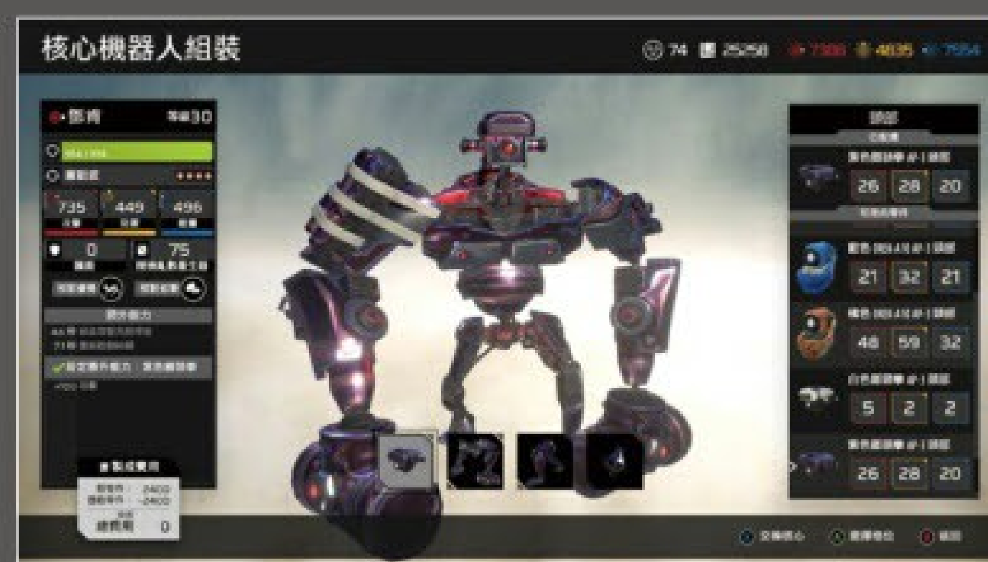
实用技术

跳跃和冲刺

跳跃和冲刺是玩家在冒险中经常使用的动作，茉儿可进行二段跳和空中冲刺。另外注意从平地冲到空中的冲刺不算作空中冲刺，所以要进行空中长距离移动时，用平地冲刺作为第一步是个不错的选择。

最好用的骨架 & 核心

考虑到核心机器人被打败了还会再生，这里推荐选择攻击力高的邓肯和 AP-3 骨架，普通攻击约三下就可以打败一个敌人，两下就可以进行提取了。它的致命攻击为带火焰的震动波，伤害够高范围也大。



战斗技巧

茉儿的充能射击虽然射速慢，但伤害高范围大，还可以直接破护盾，因此战斗时建议多用充能射击输出。走位的时候多使用空中移动，这样可以有效避开冲撞、火焰等强力攻击。空中移动时建议用充能射击进攻，因为空中冲刺和普通的连射不能同时进行。

立即提取的时机

当组合技达到 10 后，玩家就能永久获得一次立即提取的机会，在后期的战斗中总会出现一些复合色核心的强力敌人，把这个机会用在它们身上能让战斗事半功倍，也可以把这个机会留在茉儿生命值较低的时候使用。

快速提取

普通提取的时候要和地方机器人进行拉锯战，此时一旦被其他敌人干扰就会前功尽弃，但如果敌人在拉锯战中被击破，则可以直接提取其核心，利用这个特点我们可以在拉锯战时让核心机器人辅助攻击，可这样还是不太保险。最好的方法就是在敌人残血的时候使用充能射击，在子弹打中敌人前进行提取，这样就能保证在提取的瞬间将敌人击破，以达到快速提取核心的目的。

全成就攻略

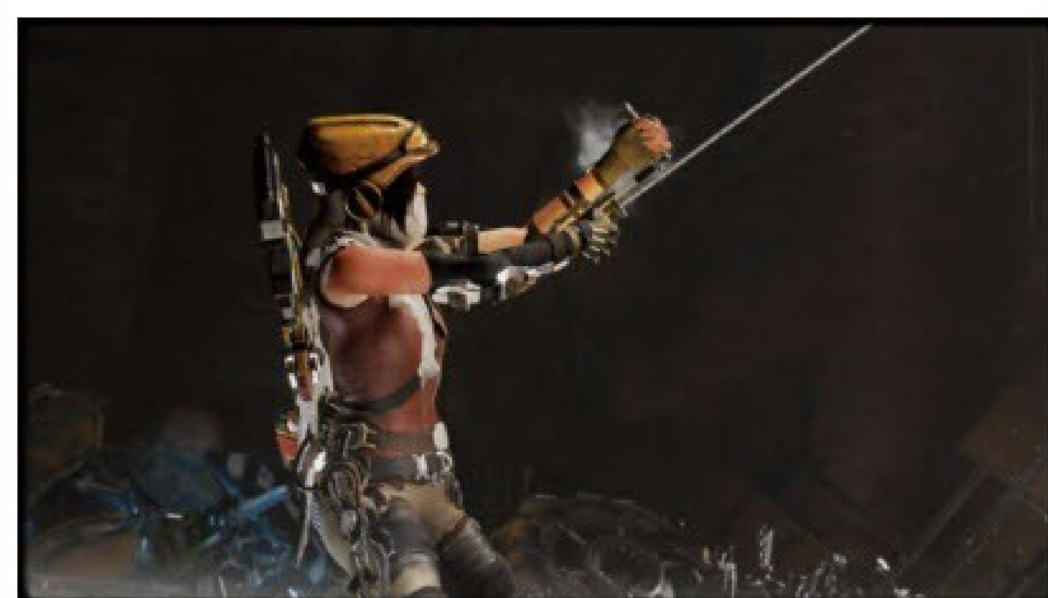
综述

比较困难的成就主要在于收集部分，有些地牢的难度较高，可能要消耗玩家大量的时间去反复尝试，收集地图上所有材料也是十分耗费时间的一个项目。另外注意核心铸造厂内的某个箱子（此处有许多带电滚球）只要过了剧情就无法打开，无法达成全收集的条件。

成就总数：	1000 点 /53 个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	20 小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无可能错过的成就	1
成就 BUG	无
特殊需求	无

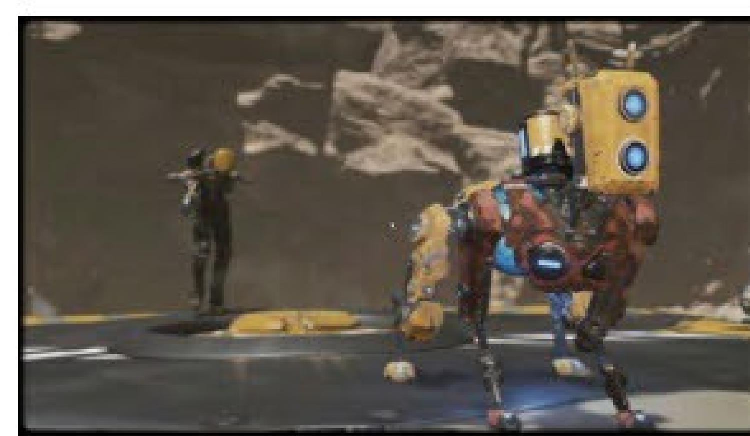
手到擒来 10 点

取得条件： 从敌人身上提取了一个核心



升级！ 10 点

取得条件： 升级了核心机器人

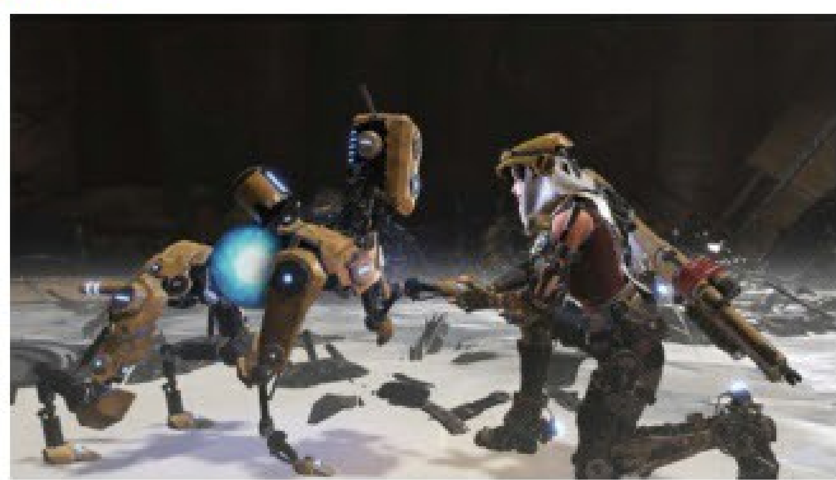


开始的尾声 30 点

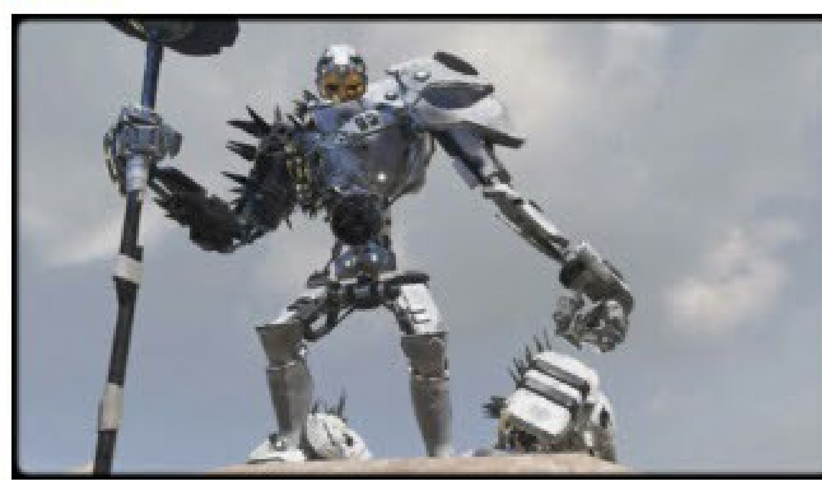
取得条件： 完成了花岗石台阶的任务



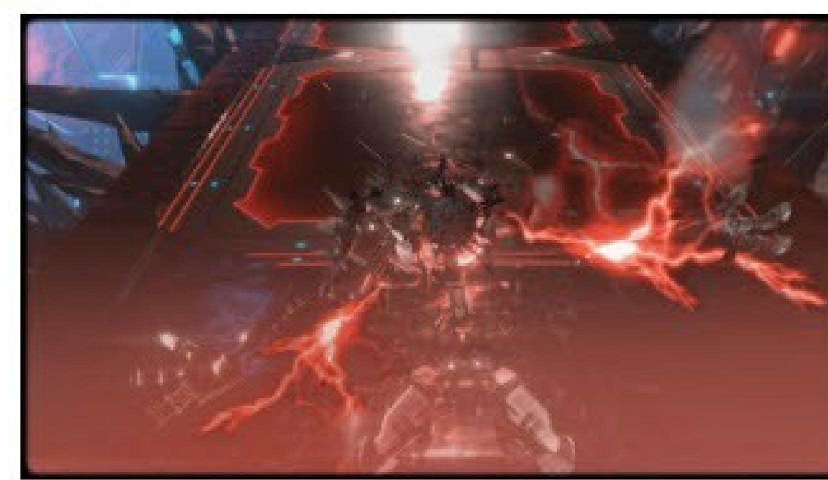
工作台初学者 30点
取得条件：制作了一个机器人部件



原来你就是维克多 30点
取得条件：完成了核心铸造厂的任务



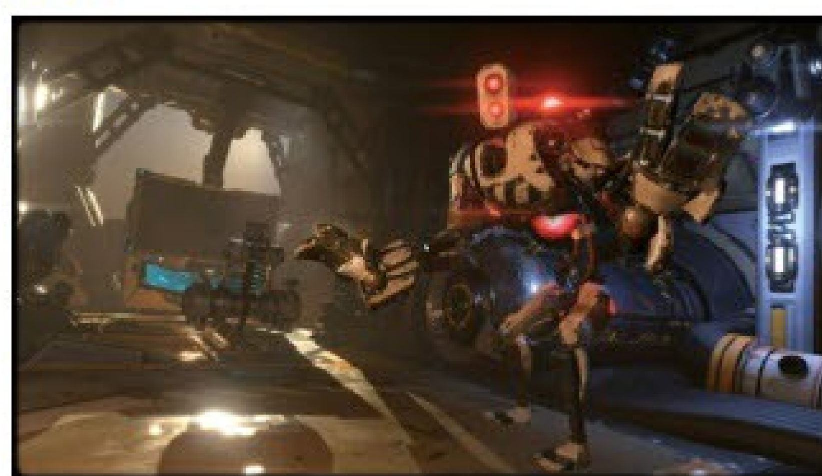
在下面等待着吧！ 40点
取得条件：在伊甸之塔底层打败维克多



避风港 20点
取得条件：找到标塔 512 的入口



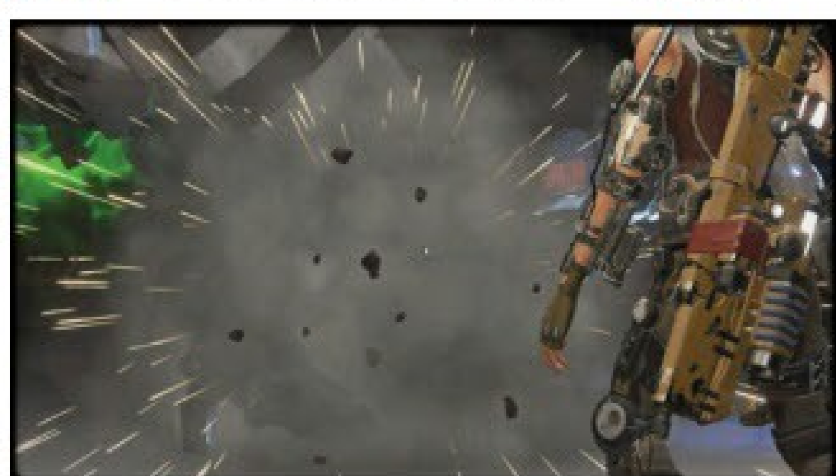
三人逗阵行 30点
取得条件：邓肯加入了茱儿的行列



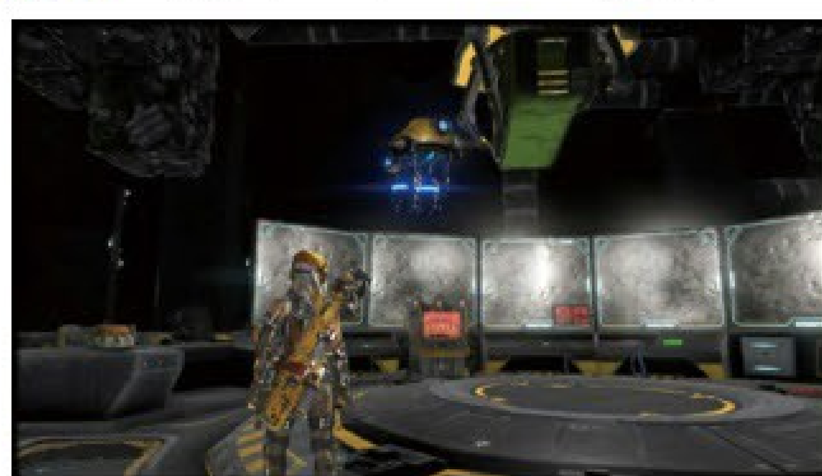
旅程的终点 40点
取得条件：完成所有主线任务



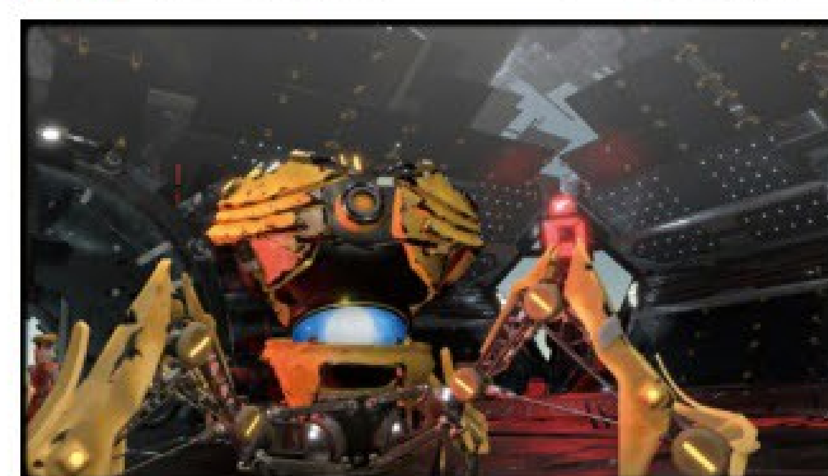
速配成功！ 30点
取得条件：以相符的颜色击败一名敌人



准备起飞 40点
取得条件：制作了一个 FL1–R 骨架



认同危机 40点
取得条件：把迈克装入 K–9 以外的骨架



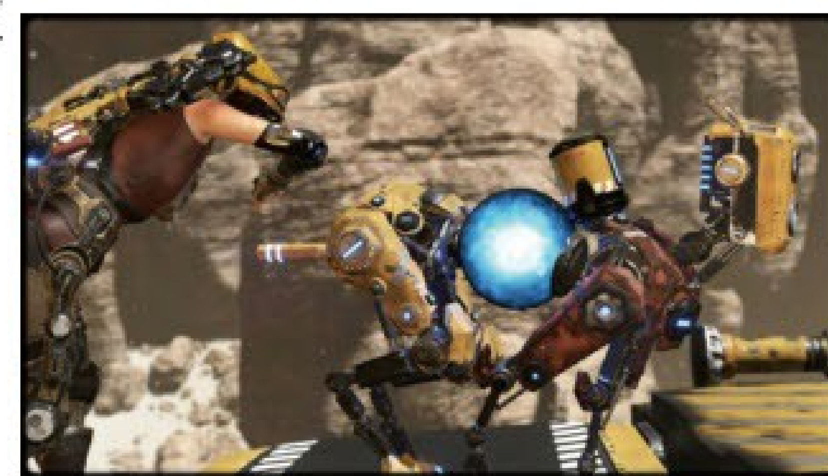
地球化推手 30点
取得条件：恢复了标塔 512 的电力



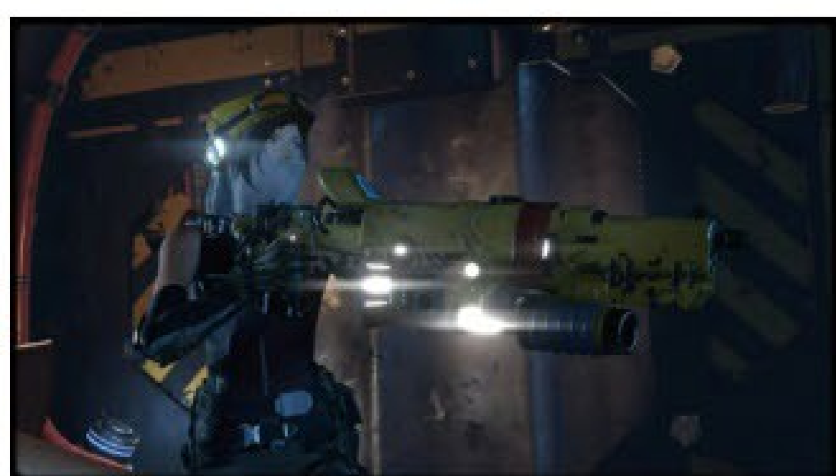
恶毒转运站 30点
取得条件：完成了拥挤街区的任务



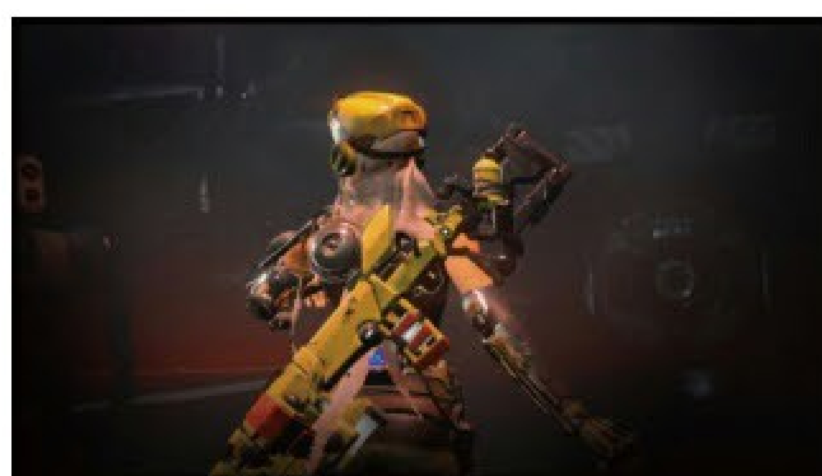
强还要更强！ 30点
取得条件：使用核心融合提升了核心的某个能力值



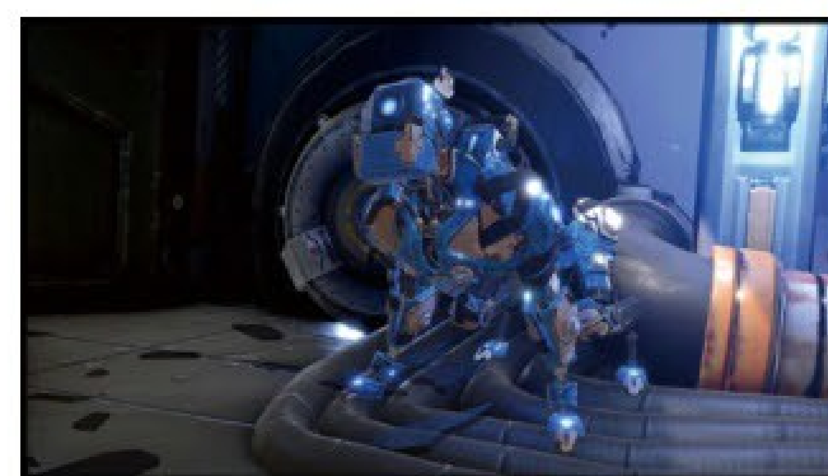
彩色加农炮 30点
取得条件：升级了茱儿的能量步枪



亲合性矩阵 40点
取得条件：找到了所有能量步枪的颜色配件



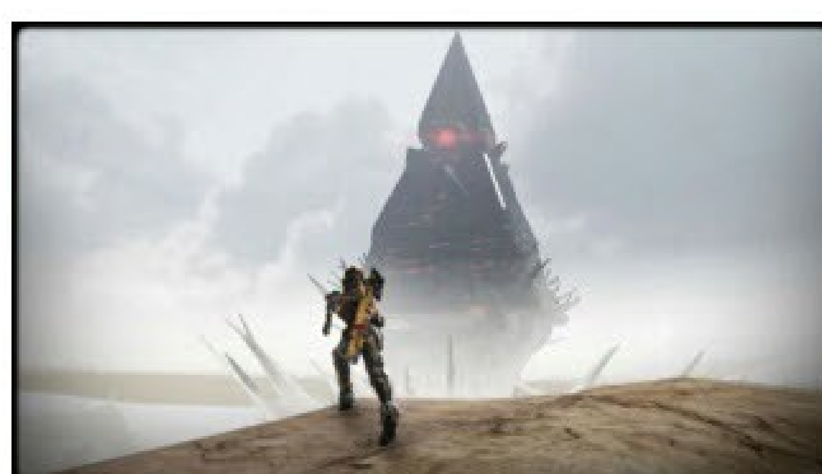
必胜衣装 40点
取得条件：帮核心机器人配备一套完成的部件



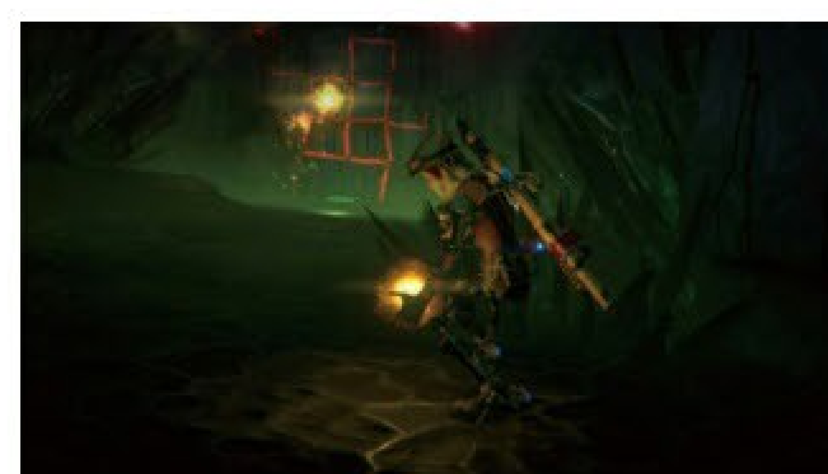
独乐乐不如众乐乐 30点
取得条件：赛斯加入了茱儿的行列



伊甸枢纽中心 30点
取得条件：抵达了世外仙境之塔



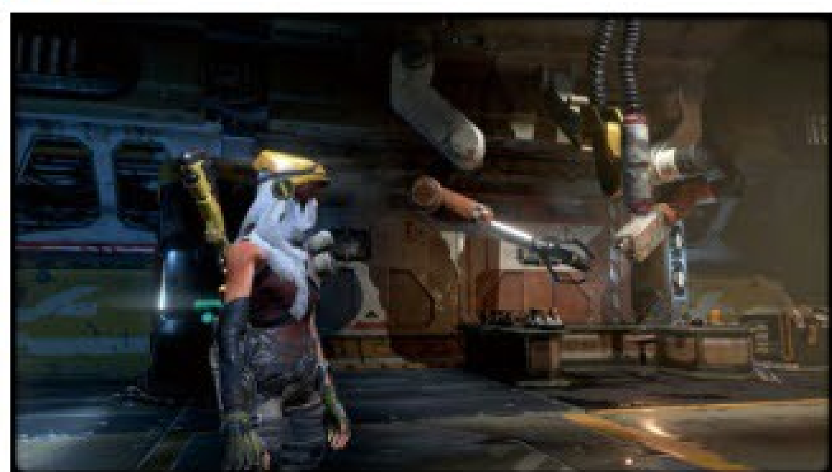
极速铲除 30点
取得条件：完成一次立即提取行动



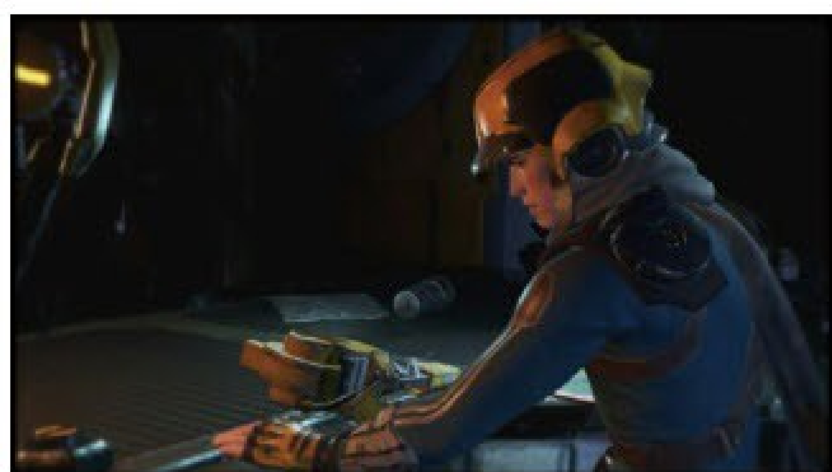
难以复原了 30点
取得条件：使用 AP-3 骨架破坏岩石



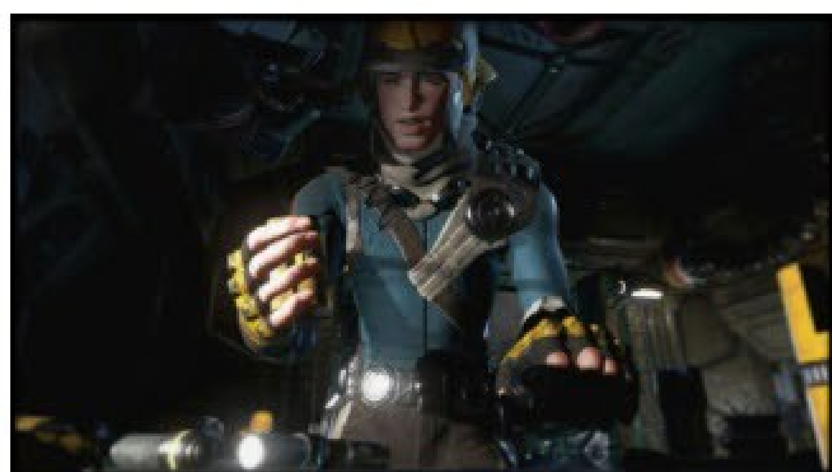
工作台好手 10点
取得条件：制作了 10 个部件



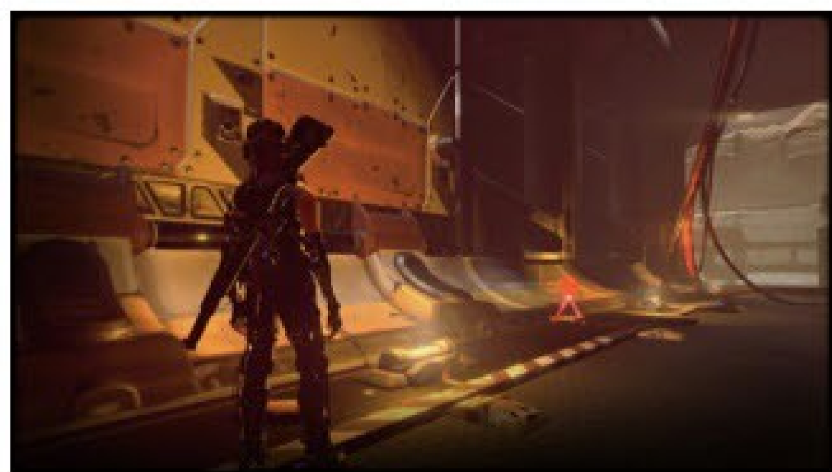
工作台匠人 10点
取得条件：制作了 25 个部件



工作台神手 20点
取得条件：制作了 50 个部件



陷入疯狂的心路历程 10点
取得条件：找到所有朱利斯洛丹的日志记录档



给我挚爱的孩子 10点
取得条件：找到所有汤玛斯亚当斯的日志记录档



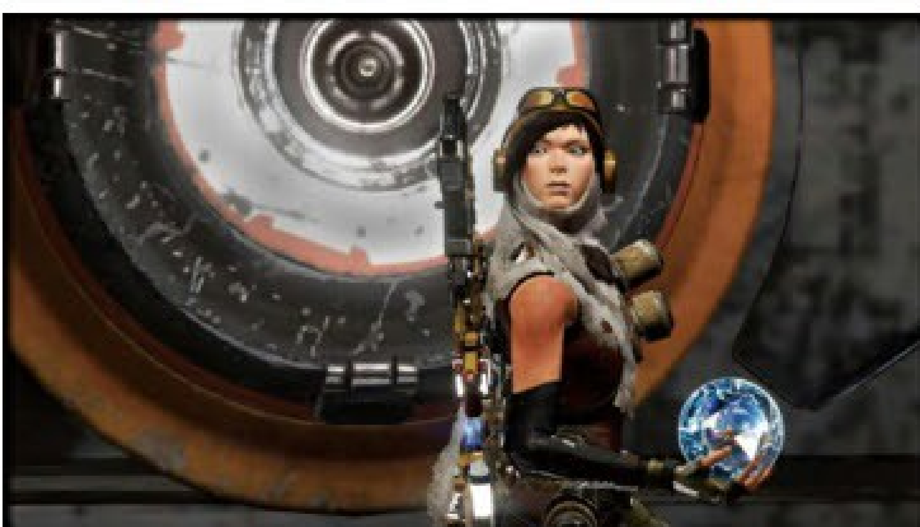
尘土恶魔 10点
取得条件：找到所有娜塔丽布莱特日志记录档



为了革命！ 10点
取得条件：找到所有薇欧拉日志记录档
获得方法：除了攻略地图标记的记录档外，有一个位于流沙地区遗失的行者内，还有四个分别位于伊甸之塔第一层的第二扇门前、第二层的迷宫最后的平台左侧、第四层的迷宫入口左侧和第五层的快速移动点附近。



特技好手 10点
取得条件：组合技达到 20



特技大师 10点
取得条件：组合技达到 40
获得方法：地牢拥挤街区的某个地方有一群挡路的飞虫杂兵，只要不破坏飞虫的产生装置，一直用充能射击即可迅速达成 40 连击



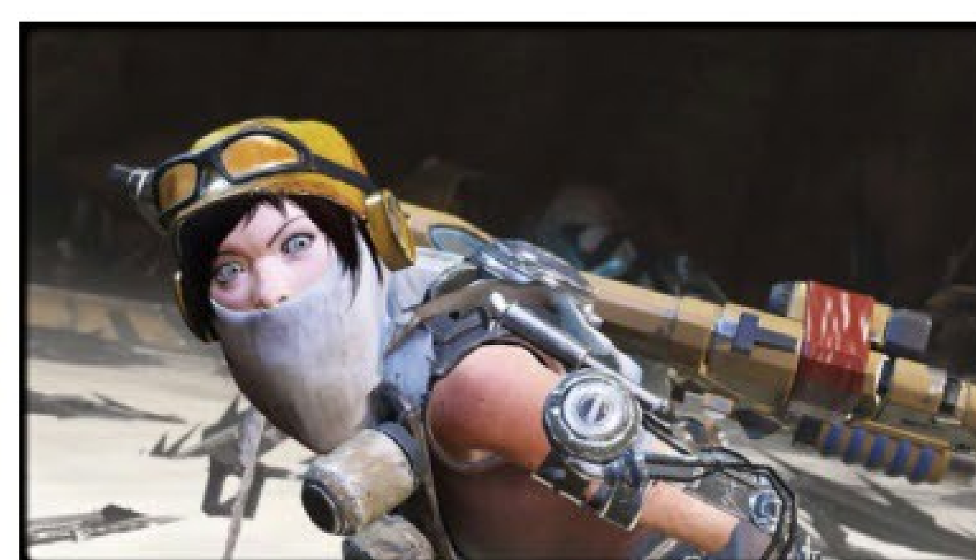
充能攻击 10点
取得条件：一次攻击造成 10000 以上的伤害



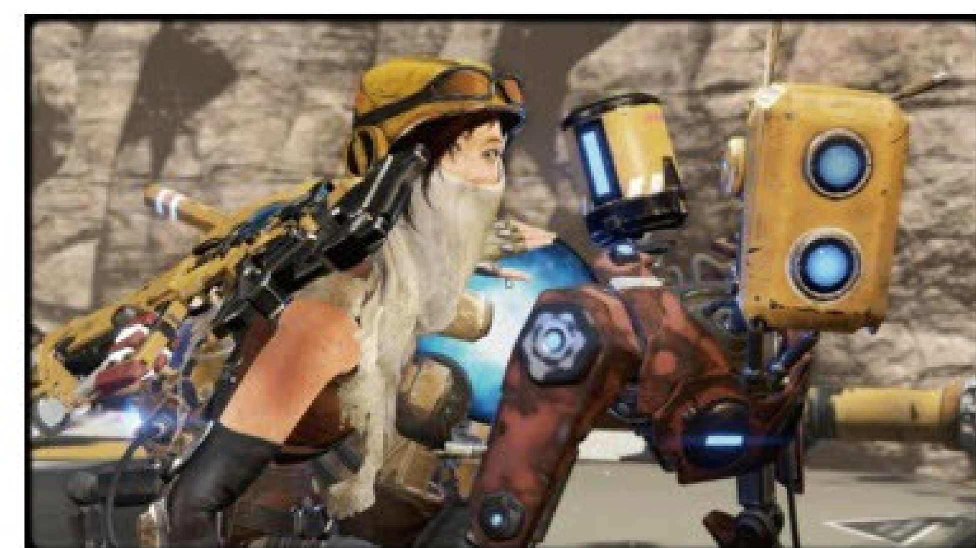
妙手空空 10点
取得条件：完成 20 次立即提取行动



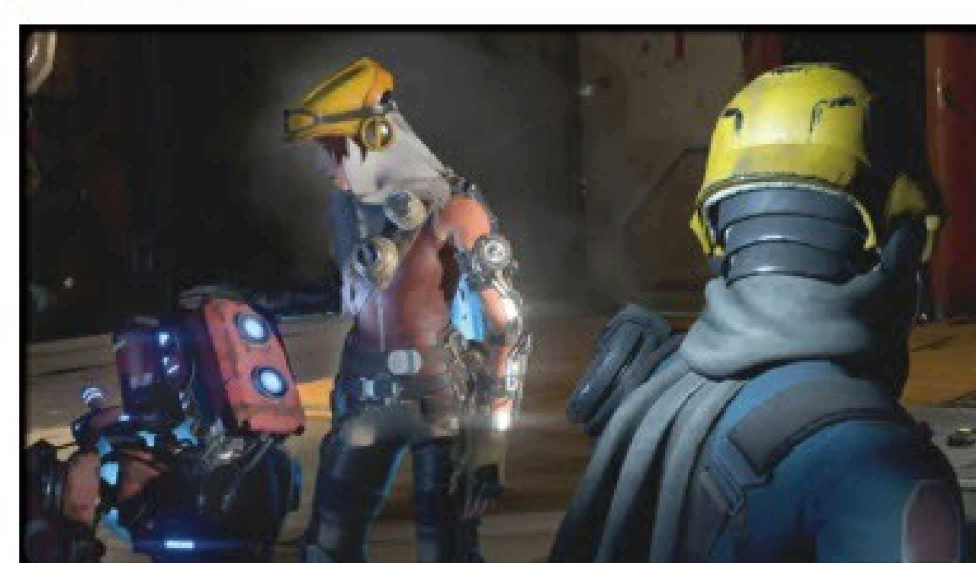
蓄势待发 10点
取得条件：把茱儿的能量步枪提升到 30 级



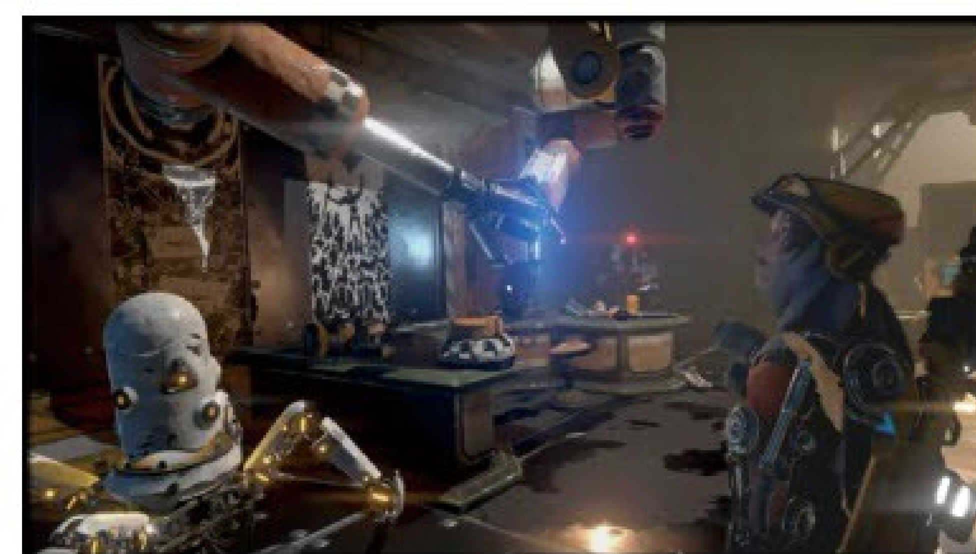
核好壮壮 10点
取得条件：把一个核心的所有能力提升到最高值



发育成熟 10点
取得条件：一个核心的等级到达 30 级



设计大师 10点
取得条件：找到所有蓝图组



捕猎达人 10点

取得条件：完成某个骨架的所有捕猎挑战



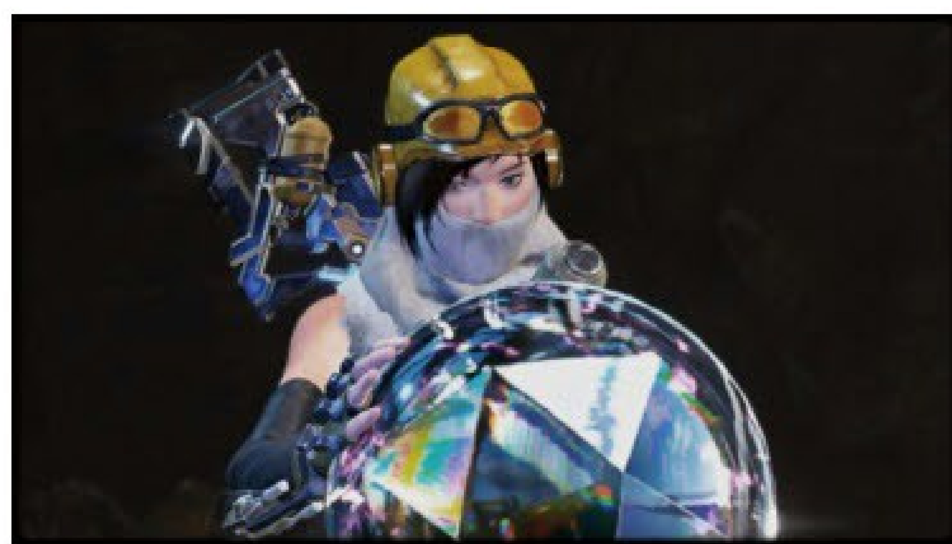
身心舒畅 10点

取得条件：把茱儿的生命值提升到最大值
获得方法：最大值为 480，只需要找到 26 个生命提升装置即可，游戏内的生命提升装置共有 28 个（流沙集聚地的暂时无法获得）。



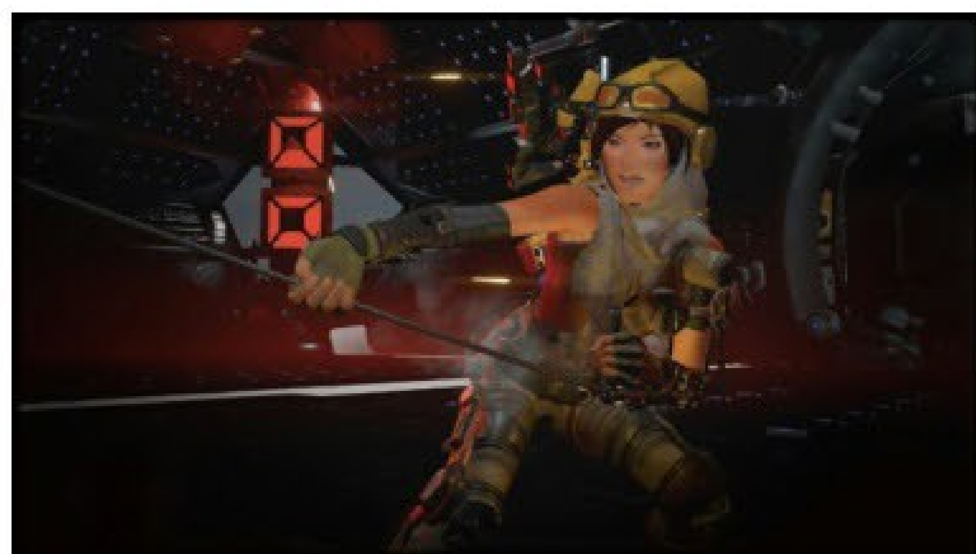
完美色彩 10点

取得条件：找到所有棱镜核心
获得方法：只需要找到 80 个即可获得，但目前已知的棱镜核心有 82 个。



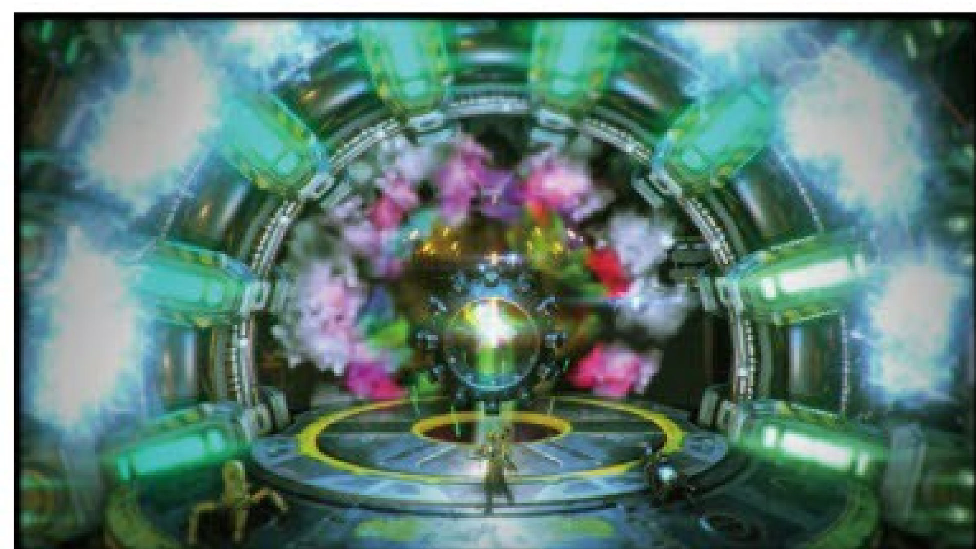
核心捕手 10点

取得条件：提取了 25 个核心



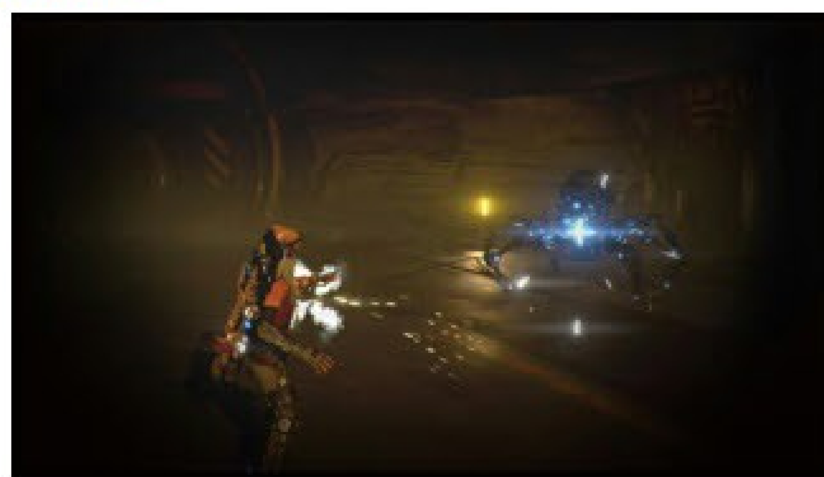
核心收藏家 10点

取得条件：提取了 50 个核心



核心鉴赏家 10点

取得条件：提取了 100 个核心



大富翁 10点

取得条件：收集 50000 E 透纳



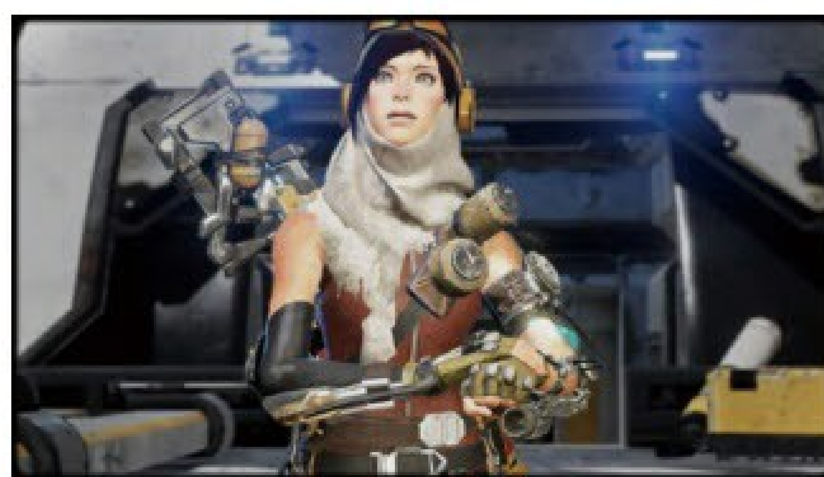
我们上吧，薇欧拉！ 10点

取得条件：使用一次快速移动点



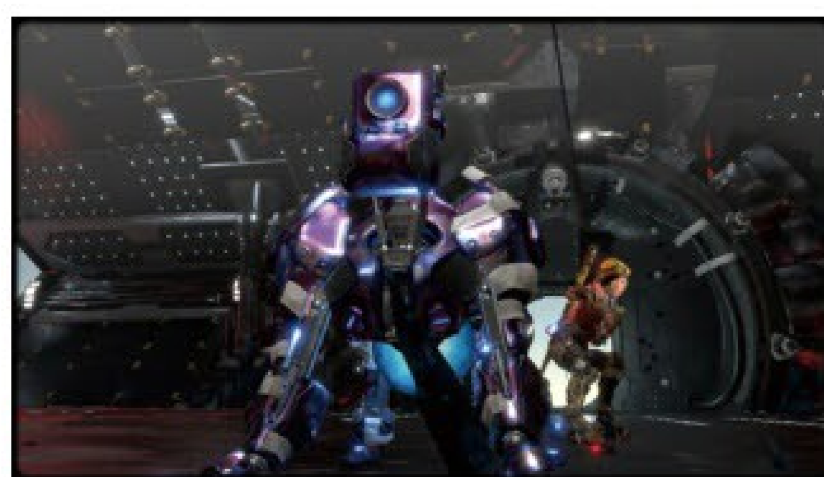
地底探险家 10点

取得条件：每个地牢都完成一次



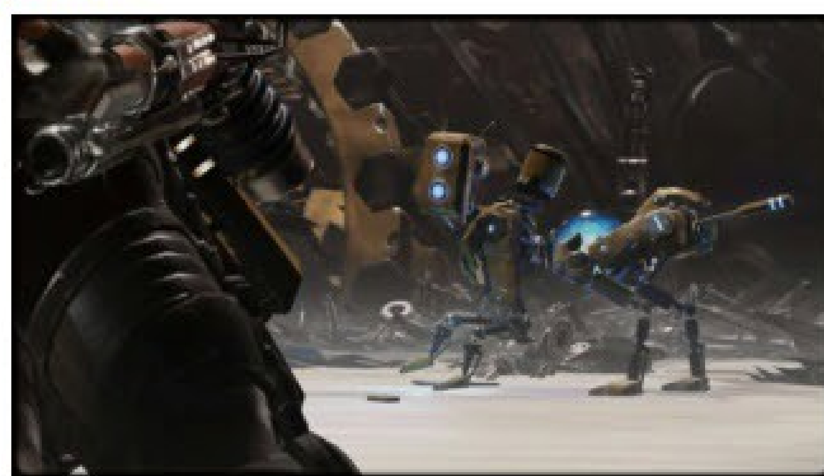
沙地寻宝高手 10点

取得条件：用 K-9 骨架挖出 10 件物品



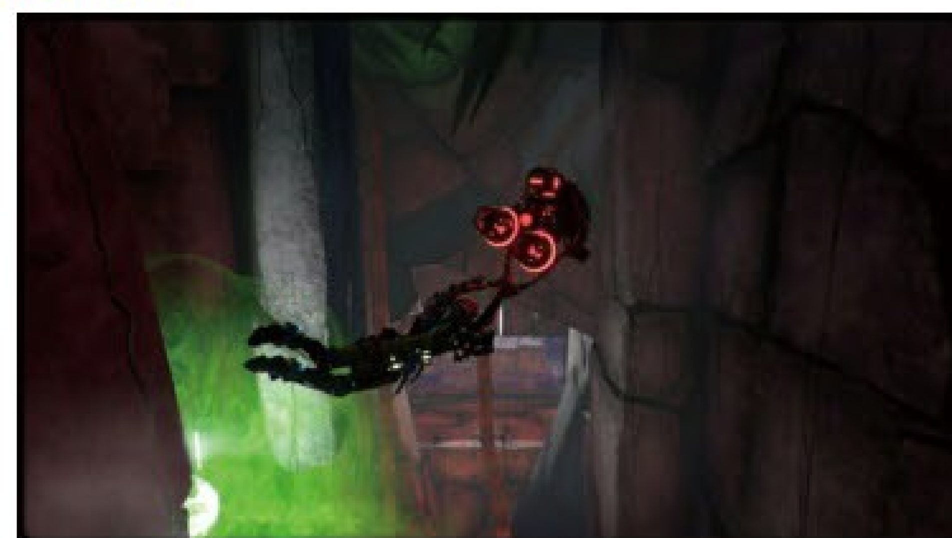
沙丘破坏狂 10点

取得条件：用 K-9 骨架挖出 20 件物品



轻盈如羽 10点

取得条件：用 FL1-R 骨架持续滑翔 20 秒



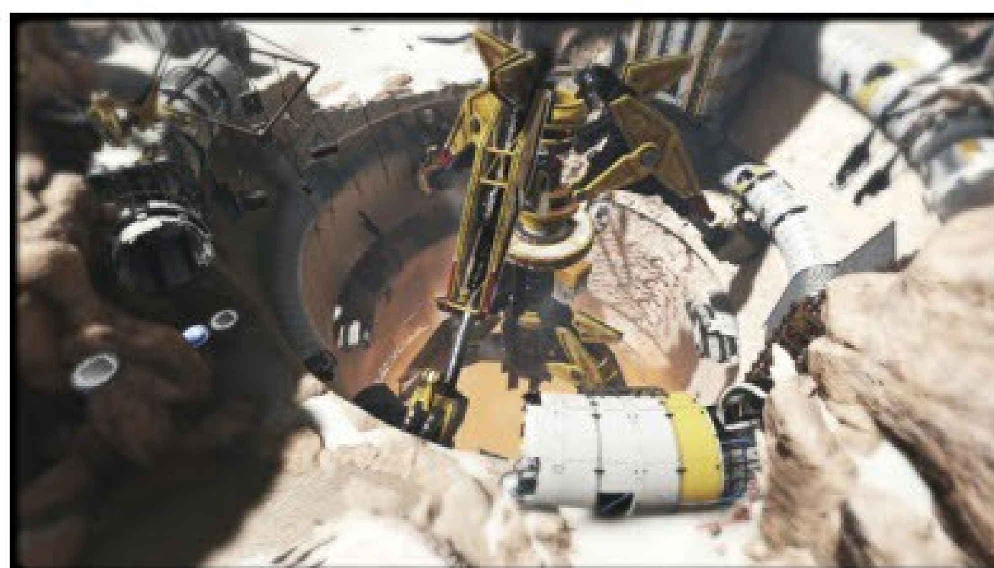
盆地捡好货 10点

取得条件：修好标塔 512 后找到孤独盆地区中所有的材料



摇篮大掠夺 10点

取得条件：找到摇篮区中所有的材料



禁区制霸者 10点

取得条件：找到流沙区中所有的材料



核心交换家 10点

取得条件：使用每一种致命攻击组合
获得方法：必须用每个核心配上每个骨架再使用致命攻击。





战国BASARA 真田幸村传	Capcom	动作
PS4 战国BASARA 真田幸村传		日版
2016年8月25日	本地1人	对应玩家年龄：12岁以上
售价为：6990日元		

说实话在Capcom刚刚公布《战国BASARA 真田幸村传》时，我的内心其实是拒绝的。这并不仅仅因为我喜欢的武将是伊达政宗，更多的担心来自于"只做一个武将的故事能否保证游戏的内容充实度"这一点上。结果确实也验证了我的不祥预感，尽管本作加入了几名新武将，也重新设计过了伊达政宗和真田幸村的技能，但战场数量太少，新系统也缺乏足够大的亮点，说是骗钱的奶粉作也并不过分。当然我并不否认新武将的手感维持了Capcom作为动作游戏天尊的一贯水准，但还是衷心地希望"大香蕉"组不要总想着盲目跟风，勿忘当年制作割草游戏的初衷才好啊！

文 八重樱 美编 anubis

操作说明

按键	作用
左摇杆	移动/连按两次后冲刺
右摇杆	转换视角
R3	视角复位
□	通常技
△	固有技
○	BASARA技
×	跳跃
L1	防御/反弹/受身

按键	作用
L1+左摇杆	识破敌人攻击
L2	切换其他武将
R1	固有技
R2	固有奥义
L1+R1	发动武心传心
OPTIONS	挑衅
触控板	暂停/跳过剧情

系统说明

武心系统

武心系统是本作新增加的一个战斗系统。在画面左下角角色头像旁边可以看到一个蓝色圆圈，这就是武心槽。

武心槽最高可蓄满6段。只要满足一定的阶段就可以发动相应的技能，可发动的技能是由武将当前所装备的形态来决定的。

因为武心关乎到各种辅助能力的发动，所以玩家在战斗中应着重于收集武心。收集武心的方法有以下几种：

1. 打倒蓝色血槽的敌人。
2. 打倒武集屋。
3. 破坏蓝色的宝箱。
4. 在敌人攻击时发动反弹或是闪避。
5. 发动"武心传心"后在效果持续时间内打掉敌人。
6. 剑剧胜利后可获得大量武心。
7. 连击数超过200以后，每增加100都会获得一定量的武心。

在战场上，破坏豪华玉手箱可以获得"传心玉"（蓝色光球），之后按下L1+R1就可以发动"武心传心"模式。该模式下全部敌人的血槽都会变成蓝色，此时打倒他们就可以入手大量武心。这也是收集武心的主要手段之一。

另外在"三途川"难度和"真田试炼"模式下，角色受到攻击是会减少"武心"的，当"武心槽"的段数下降时相应的能力也会受到影响。



六丸挑战

"六丸挑战"只存在于故事模式的十个章节中，又分为"表六丸"和"里六丸"两种。

"里六丸"需要玩家先完成全部6个"表·六丸挑战"之后才会解锁。难度要明显上一个台阶，不少条件条件都相对苛刻，玩家很难在一场战斗中取得全部的"表六丸"和"里六丸"。



不过由于在奖杯设置上并没有要求玩家必须在同一场战斗中达成全部"六丸挑战"的条件，所以根据自己的水平分几次完成全部挑战也是可以的。

虹色挑战

在故事模式的战场时会看到挥舞着彩虹色扇子的杂兵"七虹屋"，攻击他就会开启"虹色挑战"。大体来说"虹色挑战"都不算很难，而且挑战成功后就可以入手大量的文钱，走过路过不要错过。具体"虹色挑战"NPC所在的位置以及达成条件会在下文的流程攻略中加以说明。不过并不是全部战场都有"虹色挑战"，第四、第六、第七章是没有"虹色挑战"的。



装备形态

本作取消了武将等级设定（也就是说战斗中无法获得升级所用的经验值），而是改成了“装备形态”。

每位武将都有 15 种形态，这其中包括了 3 种均形态、3 种击形态、3 种坚形态、3 种技形态、1 种钱形态、1 种属性形态、1 种专属形态。

形态与武心系统密不可分，每种形态都对应了 3 种武心效果，只要武心达到相应的段数就会自动发动。举例来说，默认装备的“均”形态，当武心达到 LV2 时就可发动“武心获得量上升”、武心 LV4 时可发动“武心传心延长”、武心 LV6 时可发动“对敌武将攻击力和防御力提升”。

游戏初期玩家只能使用几种“装备形态”，随着故事模式的推进，形态会逐步解锁，达成全部“真・六丸挑战”挑战后才可以使用全部 15 种形态。

除了一开始就默认装备的形态外，其余 14 种形态都需要购买后才可装备上。另外还需要使用文钱提升形态等级，最高可升至 30 级。



模式说明

真田幸村之生涯：故事模式，一共有 11 章（序章 +10 个本章）。第一遍通关时只能使用关卡指定武将，通关一遍后就可以使用任意武将了。

前谈秘话：随故事模式的推进而逐步解锁，一共 12 关。只能使用指定武将挑战。

真田试炼：通关故事模式之后解锁的挑战模式，一共 60 关，由杂兵战 + 敌武将战混合组成。

基本规则如下：

1. 打倒全部敌人后才能进入下一关。

2. 武将的体力、BASARA 槽、武心槽、传心玉取得情况、残存时间都将被继承到下一场战斗中。

3. 受到敌人攻击时武心会减少。

4. 体力为零或时间为零时就算挑战失败。

5. 打通当前关卡会追加一定量的时间。第 1 战追加 25 秒，第 2 战到第 25 战追加 30 秒，之后每战追加 60 秒。

6. 每关还有“追加试炼”的条件，达成的话可获得更多报酬。“追加试炼”的要求会显示在屏幕的右上方。

玩家们可以选择顺手的武将来挑战“真田试炼”，形态推荐装备红色的“击”形态并将其升满级。该形态满级后，只要武心在 LV3 以上，每击倒一名敌人攻击力就 +8，后期伤害会相当可观。

另外“真田试炼”从头打到尾差不多能入手 130 万文钱，

资料库：可以查看剧情部分的对话、各种剧情影像，还有“六丸挑战”的完成情况。





武将技能说明

真田幸村（さなだ ゆきむら）



战斗风格

天羽。在通常技的最后一招以及固有技的收招时，真田幸村身上会闪现白光，此时接上其他固有技或固有奥义就可以进入“天羽”状态。该状态下真田幸村会一直处于浮空高速移动状态，各个固有技和固有奥义也会派生出新的技能。

固有技		
直来直往	长按□	将两柄枪合并在一起使尽全力向前方突刺。攻击后会出现“天羽”时机，继续入力可派生出以枪为轴高速旋转的技能。
喷天	△	旋转双枪将面前的敌人挑空，长按按键会追加飞踹的动作，可作为“天羽”的触发点灵活使用。
天羽	方向键+△	一边使出斩击一边在空中冲刺，冲刺时身上会发光，此时按下按键可触发派生技能。
闪风	R1	旋转击飞周围敌人。长按按键时会站在一名敌人身上，之后松开按键就可以攻击到前方很长距离内的敌人。
烈火炎	L1+△	正前方的高速连续突刺，连打按键可增加攻击次数。在空中发动时转动左摇杆可以控制方向。
固有奥义		
风林火山	R2	挥舞燃烧着火焰的拳头，向前方释放连续攻击。



战斗风格

失控。通常技各个阶段接长按按键的话，伊达政宗就会被蓝色的闪光包围，进入“失控”状态。该状态下他的攻击速度将大幅提升，敌人几乎难以抓到反击他的机会。

固有技		
Mad Drive	长按□	旋转斩击后放出冲击波，接在通常技后面使用可进入“失控”状态。
DeadlyCross	△	在正前方用武器画出十字将敌人挑空，长按按键会再追加一次十字，再将敌人叩向地面。
Magnum Dunk	方向键+△	卷起周围敌人并冲刺，再敲击地面。长按按键的话可发动超长距离的冲刺，可作为赶路技能使用。
Kill Shake	R1	于空中旋转制造出龙卷风攻击下方敌人，长按按键时攻击范围增加。
Groundo Dragon	L1+△	在地面上放出六道闪电，将敌人拉至自己面前。长按时可追加攻击。
固有奥义		
Heart Bolt	R2	前方落下多个雷，随后伊达会沿着落雷的路线发动连续高速斩击。这个技能发动前有个蓄力时间，破绽较大。



战斗风格

奇术。令自身隐藏于帽子中，再突然出现在敌人身边给予突袭。

固有技		
隐身喜兵卫	长按□	按住按键后真田昌幸就会躲进帽子里。此时推动左摇杆可控制帽子移动一段时间，松开按键真田昌幸就会突然出现并攻击周围敌人。
飞旋陀螺	△	跳到空中旋转踢飞周围敌人，可在空中发动。
登台亮相	方向键+△	向前方投掷短枪，命中敌人后会瞬移至敌人面前，长按按键可增加短枪数量。
大入钱	R1	射出数柄短枪将前方的敌人卷入其中，长按按键能控制短枪移动的方向。
种种颠覆	L1+△	将敌人吸入帽子中再吐到自己面前，长按时能控制帽子的移动轨迹。
固有奥义		
奇术・真田布兵队	R2	召唤出两个布制士兵跟随真田昌幸一起行动。发动固有技时，士兵的技能也会一并强化。

弁丸 べんまる

战斗风格

元气。说白了就是伪・天羽。效果和天羽差不多，发动的方式也是一样的。但威力要略逊一筹。

固有技		
红蹴	长按□	将枪插在地上使出回旋踢。连打□键可增加攻击次数。攻击后闪光瞬间可发动派生技。
六层跳跃	△	跳起后前冲的技能。起跳时会有闪光，可发动派生技。
灯突	R1	向前方的连续突刺。连打□键可增加攻击次数。最后会有一脚踹飞动作，此时可派生出新技能。
弁陀螺	L1+△	将敌人挑空的二连击，第二下攻击会有闪光，可发动派生技。

梵天丸 ぼんてんまる

战斗风格

血气。基本等同于“失控”。

固有技		
暴君	长按□	可接在通常技之后使用，能立刻进入“血气”状态。
龙头	△	向前方跳跃并发动突刺。长按按键能发动派生攻击。
乱尾	R1	左右挥舞木刀攻击面前敌人，长按按键可增加攻击次数。
逆鳞	L1+△	窜到敌人背后将其踹飞，长按按键可发动追击。





战斗风格

刚勇。武器可以抓住敌人，以此为起点配合上各个固有技和固有奥义，再将敌人投掷出去，兼具力量感与爽快感。

固有技		
武噬	长按□	横扫并抓住前方敌人。继续长按可直接将敌人投出。也可以在抓敌的状态下长按其他固有技按键发动派生技。
刻牙	△	突刺后将敌人打浮空。长按按键发动派生技，追加左右敲击的效果。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。

固有技		
兎狩里	方向键+△	用膝盖猛地攻击前方敌人，长按按键会发动抓敌并打向地面的派生技。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。
兽央芯	R1	将周围敌人席卷过来并砸向地面的技能。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。
蜜登	L1+△	爬上梯枪后再往下攻击，长按按键会衍生出抓敌技。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。
固有奥义		
炼狮子	R2	从梯枪喷出金色碎片令武器得到暂时的强化。抓敌状态下也可长按其他固有技按键发动派生技。

故事模式战场攻略

第一章 苍红之魂的萌芽

流程说明

- 由弁丸开始战斗。
- 打倒 100 名敌人后切换成梵天丸。
- 再打倒 100 名敌人后换回弁丸。
- 继续往前走操作武将换成梵天丸。
- 继续往前走操作武将换成弁丸。
- 打败梵天丸。

表・六丸挑战	
要求	报酬
发动武心传心	600文钱
打倒5名民间武士首领	600文钱
达成FEVER	600文钱
成功反弹梵天丸的攻击	600文钱
以婆娑罗技同时打倒10名敌人	600文钱
通关第一章	600文钱

里・六丸挑战	
要求	报酬
使武心传心为六心状态	1200文钱
成功反弹10次攻击	2400文钱
达成SUPER FEVER	2400文钱
成功识破梵天丸的攻击5次	2400文钱
在武心传心状态下以婆娑罗技打倒梵天丸	3600文钱
不曾受到任何梵天丸造成的伤害便将之打倒	6000文钱

虹色挑战	
场所	目标
达成击倒敌兵200人的目标后就会出现在前方	一分钟内击败200名敌人
临近终点前左侧的拐弯处	成功识破1次敌人的攻击

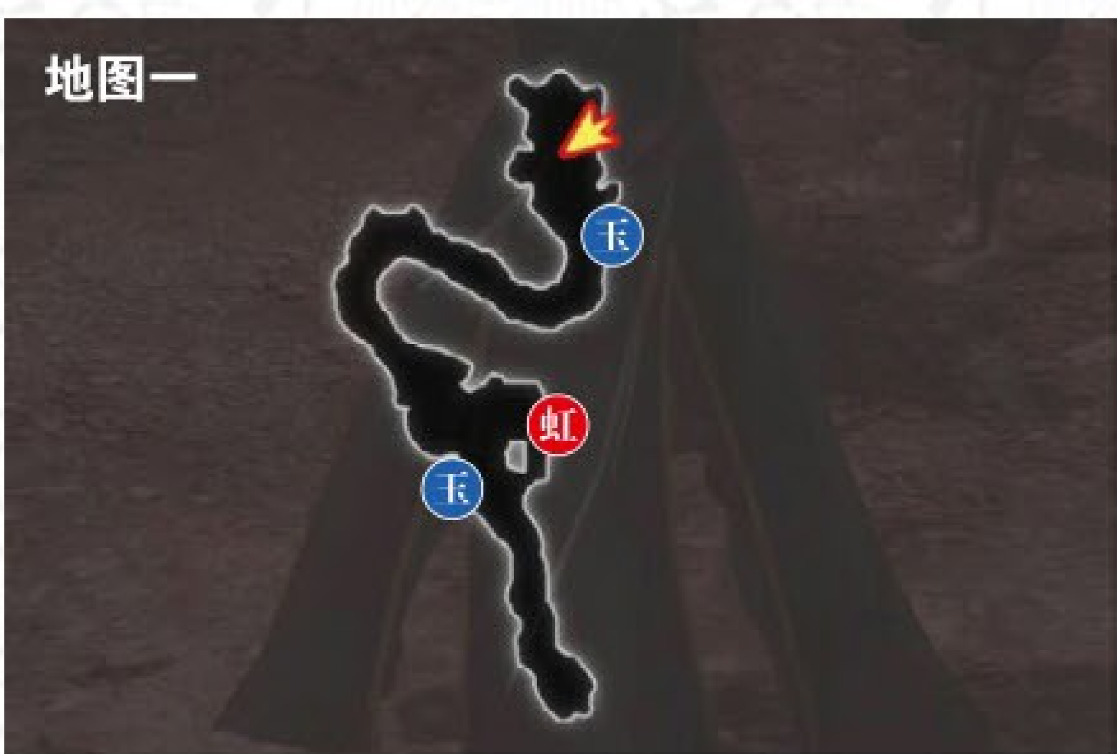


第二章 武田毁灭～天目山之战～

流程说明

- 击破 300 人后操作武将更换成真田昌幸。
- 进入洞窟后操作武将换成真田信之。
- 将德川家康的体力削减至一定程度后他会成为同伴。
- 进入洞穴后操作武将换成真田昌幸。
- 打倒织田信长和明智光秀。

表・六丸挑战	
要求	报酬
打倒500名敌人	600文钱
发动3次武心传心	600文钱
不曾中任何捕兽夹陷阱	600文钱
打倒前田利家和柴田胜家	600文钱
达成SUPER FEVER	600文钱
通过第二章	600文钱



里・六丸挑战	
要求	报酬
使武心成长为六心状态	1200文钱
达成5000Hits	2400文钱
成功反弹20次攻击	2400文钱
成功识破德川家康的攻击7次	2400文钱
以反弹攻击打倒织田信长	3600文钱
不曾受到任何明智光秀造成的伤害便将之打倒	3600文钱



虹色挑战	
场所	目标
开始战斗后右侧的高台上	1分钟内达成500Hits。
第2张地图下方的斜坡小路尽头	1分钟内识破2次敌人的攻击。
第3张地图左侧的拐角处	1分钟内打倒200名敌人。



特别说明

・5000 连击的里・六丸挑战其实不难达成，因为有个任务是要求打倒 300 敌兵的。如果怕连击数上不去的话也可以装备上加连击的“形态”。

第三章 六文钱诞生

流程说明

- 用真田幸村击倒 2 名旗手后操作武将换成真田信之。
- 用真田信之打倒真正的旗手后操作武将换成真田昌幸。
- 用真田昌幸打倒旗手后操作武将换成真田幸村。
- 打倒风魔小太郎。
- 打倒北条氏政。

表・六丸挑战	
要求	报酬
达成FEVER	600文钱
打倒5名假永乐通宝兵	600文钱
获得1000文钱	600文钱
以婆娑罗技打倒风魔小次郎	600文钱
在武心传心状态下打倒永乐通宝兵	600文钱
通过第三章	600文钱

里・六丸挑战	
要求	报酬
使武心成长为六心状态	1200文钱
达成1500Hits	1200文钱
在风魔小太郎登场后1分钟内将之打倒	6000文钱
成功识破风魔小太郎的攻击7次	2400文钱
以反弹攻击打倒北条氏政	2400文钱
不曾受到任何北条氏政的伤害便将之打倒	3600文钱

虹色挑战	
场所	目标
起始地点的身后	1分钟内成功反弹2次攻击。
第3个场景，左侧的木制平台上	1分钟内消灭50个忍者，觉得有难度的话可以发动武心传心和BASARA技解决。
下一个场景，左侧靠近墙壁的高台上	25秒内不受到敌人攻击。可以靠BASARA技或浮空类技能削减时间，这个场景如果直接走场中间的话就会触发与风魔的战斗，所以应一开始贴着墙边走。

特别说明

・假的永乐通宝兵可以从身后背的旗子分辨出（旗子是个圆洞，不是铜钱）。

・风魔小次郎会分裂出 2 个分身，无论是用 BASARA 技打倒哪一个都算完成“表・六丸挑战”。

・“在武心传心状态下打倒永乐通宝兵”这个挑战是包括最后的 BOSS 北条氏政的。

第四章
第一次上田之战 德川来袭

流程说明

・剧情后会进入策马小游戏。

・策马游戏结束后会出现本多忠胜的补给箱。

・“德川军增援出现”的提示后补给箱也一并出现。

・剧情对话后通关。

表・六丸挑战	
要求	报酬
达成FEVER	600文钱
打倒300名敌人	600文钱
获得“优”以上的策马评价	600文钱
策马时获得加速萝卜3次	600文钱
发动3次武心传心	600文钱
通过第四章	600文钱

里・六丸挑战	
要求	报酬
使武心成长为六心状态	1200文钱
达成2000Hits	3600文钱
策马时完全不减速获得“极”评价	3600文钱
策马时破坏所有的藤箱	2400文钱
成功反弹20次攻击	2400文钱
在本门桥耐力值高于60%的状态下通过第四章	3600文钱



特别说明

・策马这个迷你游戏，只要确保少撞上障碍物的话，拿到“优”评价并不难。但在后半程想要在加速的前提下完全回避障碍物则需要玩家多多挑战尝试了。这是相当有难点的一个“里・六丸挑战”。

第五章
小田原之役 洁白的重逢

流程说明

・击败后藤又兵卫开门。

・击败千利休后操作武将换成真田幸村。

・打倒持钥匙的敌人后开门。

・打倒 15 个伊达骑马队后开门。

・打倒敌人后开门。

・打倒片仓小十郎后操作武将切换成伊达政宗。

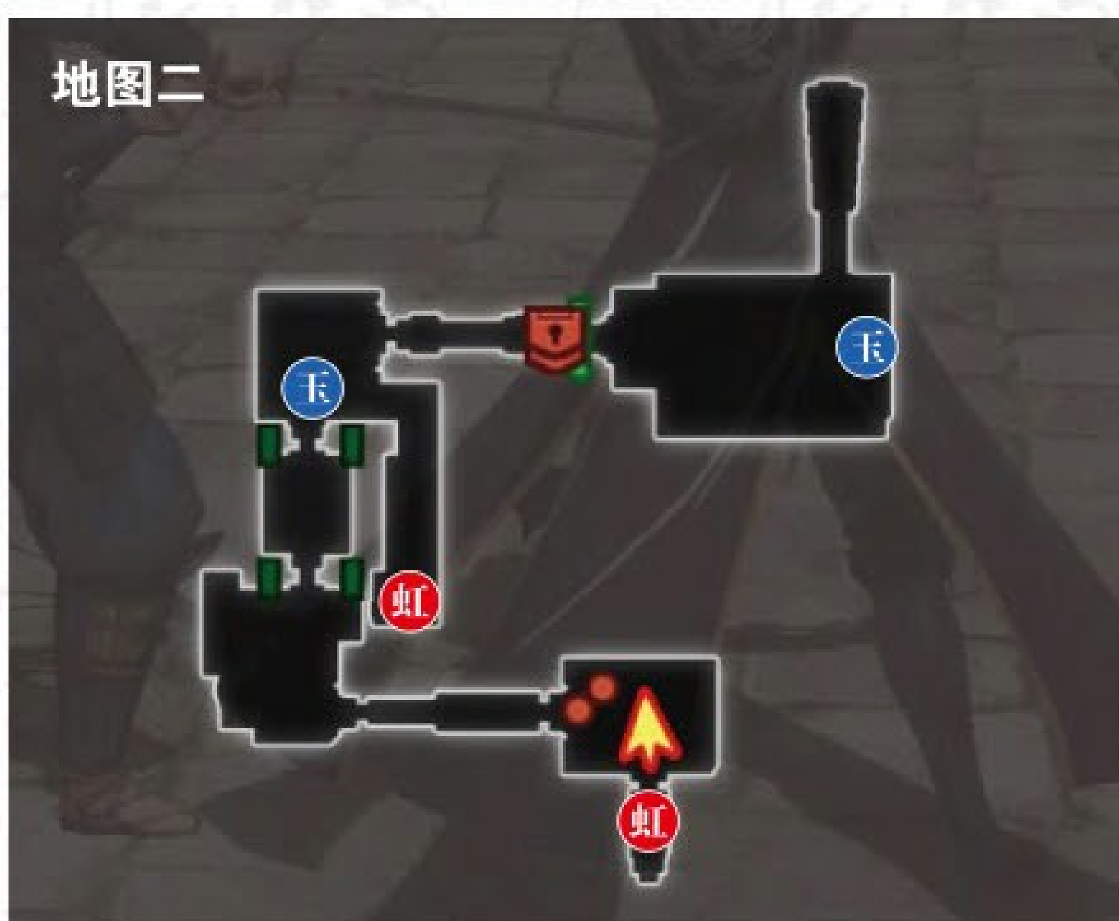
・打倒丰臣秀吉和石田三成。

表・六丸挑战	
要求	报酬
达成SUPER FEVER	600文钱
打倒25名骑马兵	600文钱
在打倒石田三成之前先打倒丰臣秀吉	600文钱
以婆娑罗技打倒后藤又兵卫	600文钱
在武心传心状态下打倒20人	600文钱
通过第五章	600文钱



里・六丸挑战	
要求	报酬
使武心成长为六心状态	1200文钱
达成SUPER FEVER 3次	2400文钱
在武心传心状态下打倒30名敌人	3600文钱
成功反弹敌武将的攻击7次	2400文钱
以反弹攻击打倒丰臣秀吉	3600文钱
不曾受到任何石田三成造成的伤害便将之打倒	3600文钱

虹色挑战	
场所	目标
第一张地图，左侧中间的那个四角区域内	1分钟内达成500Hits。这里都是炸弹兵，保险起见直接放个BASARA技就能搞定。
第二张地图，起始点往下的那条小路	1分钟内识破敌人攻击3次。
第二张地图，左侧那条往下的狭长小路尽头	1分钟内打倒200个敌人。



第六章
第二次上田之战 迈向关原的路

流程说明

・剧情后是迷你游戏“手里剑防卫”。

・然后进入防卫战。

・剧情对话后通关。

表・六丸挑战	
要求	报酬
发动3次武心传心	600文钱
达成FEVER	600文钱
获得“优”以上的手里剑防卫评价	600文钱
在手里剑防御中滚动黑田官兵卫来打倒敌人	600文钱
打倒黑田官兵卫	600文钱
通过第六章	600文钱



里・六丸挑战	
使武心成长为六心状态	1200文钱
达成SUPER FEVER 5次	3600文钱
在手里剑防御获得超过900功	3600文钱
成功反弹黑田官兵卫的攻击5次	2400文钱
在黑田官兵卫于地面登场后1分钟内将之打倒	3600文钱
在入侵真田井的敌人不超过5人的状态下通过第六章	3600文钱

特别说明

・“在手里剑防御获得超过 900 功”这个要求较高，尽量不要有任何遗漏的杂兵，炸弹留着救急用。

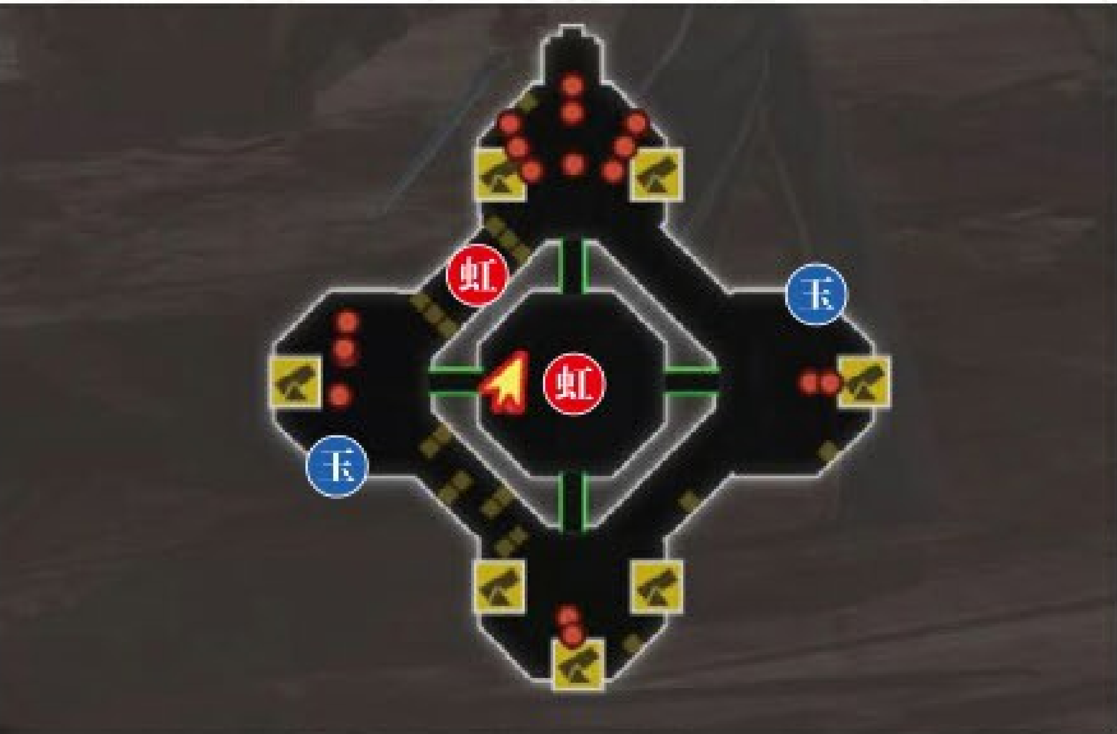
・“在入侵真田井的敌人不超过 5 人的状态下

通过第六章”同样是很有难度的一个挑战，建议游戏难度选择“普通”，并且给武将装备上强化战斗力的形态，尽可能地清理掉地图上出现的杂兵，其他挑战就不要管了，专注于完成这个。如果前期就漏掉了2个以上的敌人，建议重新来过。

表·六丸挑战	
要求	报酬
以真田丸SHOT同时打倒超过20名敌兵	600文钱
破坏超过10个齿轮	600文钱
获得“优”以上的滑翔评价	600文钱
成功识破葵盾团长的攻击	600文钱
打倒后藤又兵卫	600文钱
通过第八章	600文钱

里·六丸挑战	
要求	报酬
使武心成长为六心状态	1200文钱
以真田丸SHOT同时打倒超过20名敌武将和敌兵	3600文钱
滑翔时不曾撞到任何障碍物获得“极”评价	2400文钱
在后藤又兵卫登场后1分钟内将之打倒	6000文钱
不使用真田丸SHOT便击倒本多忠胜	3600文钱
在剑剧中赢过本多忠胜	3600文钱

虹色挑战	
场所	目标
地图左上角的狭长通路，需先用炮弹破坏掉齿轮	1分钟内达成500Hits。
后藤又兵卫出现后在地图中央	1分钟内击倒200个敌人。利用真田丸可以快速解决战斗。
滑翔迷你游戏结束后再地图中央	1分钟内反弹敌人攻击3次。



特别说明

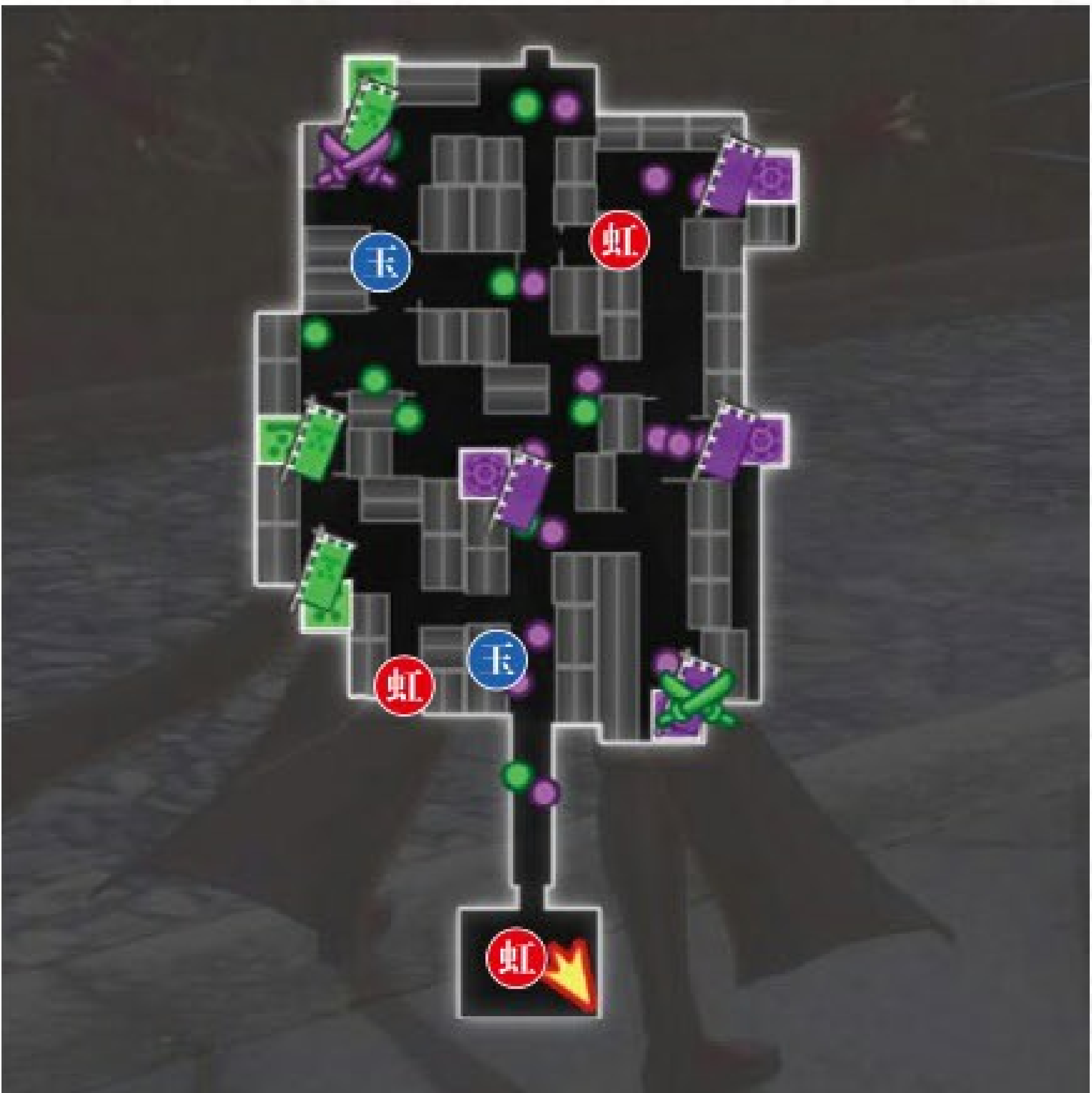
·“以真田丸 SHOT 同时打倒超过 20 名敌武将和敌兵”这个挑战可以在打后藤又兵卫时一并完成。
·“在剑剧中赢过本多忠胜”这个挑战，触发剑剧的前提是用通常技攻击本多忠胜，同时建议装备上红色“坚”形态，并将该形态升至满级。与本多的剑剧会在发动 3 套完整通常技之后出现，介于 BOSS 后两条血槽都会爆气，打起来比较辛苦，所以应在一开战时就触发剑剧更容易获胜。

·击倒后藤又兵卫后操作武将变成真田幸村。
·削减伊达政宗体力到一定程度后，操作角色会变成弁丸，与梵天丸交手。
·打倒梵天丸后，再度用真田幸村与伊达政宗交战。
·击倒伊达政宗后通关。

表·六丸挑战	
要求	报酬
打倒长曾我部元亲和毛利元就各一次	600文钱
以婆娑罗技打倒后藤又兵卫	600文钱
以挑衅同时激怒10个人	600文钱
打倒5名忍者	600文钱
发动3次武心传心	600文钱
通过第九章	600文钱

里·六丸挑战	
要求	报酬
使武心成长为六心状态	1200文钱
成功识破长曾我部元亲的攻击7次	2400文钱
成功反弹毛利元就的攻击5次	2400文钱
不曾受到任何后藤又兵卫造成的伤害便将之打倒	3600文钱
在武心传心状态下以婆娑罗技打倒后藤又兵卫	3600文钱
不防御伊达政宗的攻击并将之打倒	6000文钱

虹色挑战	
场所	目标
起始位置后方的四角空间	30秒内不受到敌人任何攻击。可以靠BASARA技和浮空技能来拖延时间。
地图左下方的据点前	1分钟内反弹两次攻击。
地图右上方的屋顶，需踩着木箱才能上去	1分钟打倒200名敌人。建议先攒个武心传心+BASARA技。



第七章
幽禁九度山

流程说明

·击败真田昌幸。
·击败真田信玄。
·击败 200 名敌人。
·再次击败武田信玄。
·再次击败真田昌幸。

表·六丸挑战	
要求	报酬
达成FEVER	600文钱
成功反弹攻击2次	600文钱
成功识破攻击3次	600文钱
打倒真田昌幸的真田布兵	600文钱
打倒2只老虎	600文钱
通过第七章	600文钱

里·六丸挑战	
要求	报酬
使武心成长为六心状态	1200文钱
成功反弹老虎的攻击5次	3600文钱
在武心传心状态下打倒武田信玄和真田昌幸	3600文钱
成功识破真田昌幸的真田布兵的攻击5次	2400文钱
识破并闪避真田昌幸丢出的短枪5次	2400文钱
成功反弹武田信玄的攻击5次	6000文钱



第八章
大阪冬之阵·真田丸炮击！

流程说明

·破坏掉 4 个德川家的炮台。
·继续破坏炮台直到后藤又兵卫出现并击败他。
·破坏掉全部炮台后开始迷你游戏“滑空飞行”。
·迷你游戏结束后击倒敌人开门。
·打败本多忠胜。

第九章
大阪夏之阵·苍红的邂逅

流程说明

·夺取两个仓库或开战 4 分钟后长曾我部军和毛利军会交换彼此的仓库。
·夺取全部仓库后操作武将变成伊达政宗。
·击倒 100 名敌人后开门。

第十章
大阪夏之阵·真田幸村

流程说明

·击败守门士兵后开门。
·击败 400 人后开启大阪城。
·击败德川家康后与真田信之交手。
·将真田信之的体力削减至一定程度后，他会进入强化状态。
·打倒强化状态的真田信之。

表·六丸挑战	
要求	报酬
达成2000Hits	600文钱
打倒700名敌人	600文钱
发动3次武心传心	600文钱
以婆娑罗技打倒德川家康	600文钱
成功反弹真田信之的攻击	600文钱
通过第十章	600文钱

里·六丸挑战	
要求	报酬
使武心成长为六心状态	1200文钱
达成7777Hits	2400文钱
不防御德川家康的攻击并将之打倒	6000文钱
成功识破真田信之的攻击7次	2400文钱
以反弹攻击打倒德川家康	2400文钱
不曾被真田信之抓住或投出	6000文钱

虹色挑战	
场所	目标
完成击败400人令大阪城开门的任务后，返回来时的桥上	1分钟内打倒200个敌人。
完成击败400人令大阪城开门的任务后，在1楼拐角处	1分钟内识破敌人的攻击3次。
完成击败400人令大阪城开门的任务后，在室内的2楼	1分钟内不被敌人攻击到。



前谈秘话

弁丸的生活一隅

解锁条件：通关第一章
使用武将：弁丸
报酬：1000 文钱
说明：对手体力较高，建议使用最初解锁的“击”形态并将其升级，“大将讨伐”这个技能会很有帮助。

梵天丸的生活一隅

解锁条件：通关第一章
使用武将：梵天丸
报酬：1000 文钱
说明：推荐使用长按 L1+ △绕到对手背后攻击，或是用反弹技能应对。

武田毁灭的真相

解锁条件：通关第二章
使用武将：明智光秀
报酬：2000 文钱
说明：这个任务没有敌人出现所以装备什么型都无所谓，但要注意信长和明智的体力。由于这张地图没有回复道具，所以体力不足时可以按△键吸收杂兵的血。

年轻织田兵将

解锁条件：通关第二章
使用武将：柴田胜家
报酬：500 文钱
说明：以濒死状态开始战斗，场景内也没有回复道具，用左摇杆 + △回避取消的方式移动并反击对手。

北条小田原本色

解锁条件：通关第三章
使用武将：风魔小太郎
报酬：500 文钱
说明：建议将“击”形态提升至 LV10 以上，北条氏政如果被打倒就算 GAME OVER 了，所以要尽量守在爷爷周围战斗，爆弹兵需优先处理。

本能寺之变

解锁条件：通关第四章
使用武将：明智光秀
报酬：3000 文钱
说明：建议将“击”形态提升至 LV10 以上。织田信长会复活两次，每次复活行动方式都会发生改变。和本篇中其实差不多，攻击力上去了自然好应对一些。



丰臣山崎追讨战

解锁条件：通关第四章
使用武将：丰臣秀吉
报酬：3000 文钱
说明：明智光秀体力很长，同样建议使用 LV10 以上的“击”形态。

丰臣茶人

解锁条件：通关第五章
使用武将：千利休
报酬：500 文钱
说明：本章不会出现敌武将，左摇杆 + △持续清理杂兵即可。

官兵卫与又兵卫

解锁条件：通关第六章
使用武将：后藤又兵卫
报酬：500 文钱
说明：这个关卡没有回血道具，对操作没啥信心的话可以装备防御形态。黑田官兵卫是打不死的，持续战斗一段时间后他就会逃走。



杜鹃飞上天

解锁条件：通关第六章
使用武将：德川家康
报酬：5000 文钱
说明：建议将“击”形态提升至 LV10 以上。战斗开始时就是剑剧状态，一上来就要准备好连打□键。

关原前夜

解锁条件：通关第六章
使用武将：石田三成
报酬：5000 文钱
说明：建议将“击”形态提升至 LV20 以上。家康全身冒光时攻击力极高且附带破防效果，一定要优先回避。就剩 1 条血槽时，家康会投掷抢，利用硬直期可以给予他大伤害。

从濑户内出海

解锁条件：通关第九章
使用武将：长曾我部元亲
报酬：3000 文钱
说明：需要在限定时间内救出全部 6 名同伴，建议装备上“坚”形态。2 楼有 3 人，3 楼有 3 人。

奖杯说明

自从《战国 BASARA》系列”终于把纯粹耗时间的“100 小时”从奖杯列表里删除之后，不但白金没啥难度可言，而且连所需时间也大幅降低，比如本作只需要差不多 30 个小时就可以搞定全部奖杯。惟一算得上小有挑战的内容是“里・六丸挑战”，但多尝试几次也不难获得。

奖杯总数	43	铜杯	29	银杯	10	金杯	3

白金难度	4/10
白金所需时间	30小时
在线奖杯	0
最少通关数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

日本第一兵
解锁条件 取得全部奖杯

苍红之魂的萌芽
解锁条件 完成故事模式第一章

武田毁灭 天目山之战
解锁条件 完成故事模式第二章

六文钱诞生
解锁条件 完成故事模式第三章

第一次上田之战 德川来袭
解锁条件 完成故事模式第四章

小田原之役 洁白的重逢
解锁条件 完成故事模式第五章

第二次上田之战 迈向关原的路
解锁条件 完成故事模式第六章

幽禁九度山
解锁条件 完成故事模式第七章

大坂冬之阵・真田丸炮击!
解锁条件 完成故事模式第八章

大坂夏之阵・苍红的邂逅
解锁条件 完成故事模式第九章

真田幸村的一生
解锁条件 完成故事模式第十章

激烈交战
解锁条件 在故事模式的序章击倒 100 名以上的敌人

烧尽苍蓝之红
解锁条件 在故事模式下，使用真田幸村的固有奥义击倒伊达政宗

炙热燃烧的烈焰
解锁条件 在故事模式的最后一章的最后一战中，击败 100 名以上敌人

武心的境界
解锁条件 在故事模式的全部十章中，均以武心六心的状态通关

另一种人生
解锁条件 在故事模式的全部十章中，自由设定任意武将通关

越过时代之人
解锁条件 以“困难”难度打通任意一章

自三途川苏醒之人
解锁条件 以“三途川”难度打通任意一章

表里一体
解锁条件 在故事模式下，首次达成全部里・六丸挑战

武人之道
解锁条件 在故事模式下，累计达成 10 个六丸挑战

天下之道
解锁条件 在故事模式下，累计达成 60 个六丸挑战

修罗之道
解锁条件 在故事模式下，达成全部的六丸挑战

游技极致之人
解锁条件 在故事模式下，所有小游戏均取得“极”评价

无尽的探究心
解锁条件 在故事模式下，达成全部虹色挑战并通关

燃烧的双枪
解锁条件 让真田幸村发动天羽时机的派生技通关

武心觉醒
解锁条件 发动武心传心的状态下通关

武心高手
解锁条件 在战斗中累计发动 50 次以上的武心传心

武心极致
解锁条件 在战斗中累计发动 100 次以上的武心传心

千人斩
解锁条件 累计击败 1000 名以上的敌人

战斗的中间点
解锁条件 累计击败 3000 名以上的敌人

跨越上万尸骨
解锁条件 累计击败 10000 名以上的敌人

巨富
解锁条件 累计取得 100000 文钱

超级连击
解锁条件 达成 6000Hits

最爱 FEVER
解锁条件 用 6 名武将达成 SUPER FEVER

首次购物
解锁条件 首次购买形态

到达极限
解锁条件 将任意一个形态升至满级

武士顶点
解锁条件 购买任意武将的专用形态

完全称霸型态
解锁条件 获得所有武将的所有型态

连接过去
解锁条件 打通 5 个前谈秘话

编织历史之人
解锁条件 打通全部前谈秘话

尽得真传
解锁条件 在真田试炼中，累计完成超过 60 次追加试炼

追逐真田之人
解锁条件 在真田试炼中，从第一关开始一直打到第三十关

超越真田之人
解锁条件 在真田试炼中，从第一关开始一直打到第六十关



无人天空	Hello Games	动作冒险
PS4 No Man's Sky		中文版
2016年8月9日	本地1人	对应年龄：13岁以上
售价为398港币		

作为近段时间最具话题性的作品，《无人天空》以及它的制作组可谓是历经坎坷且饱受争议，最近又传出了制作组Hello Games解散的谣言，好在仅仅只是谣言。虽然游戏本身和其宣传有诸多问题，但本作白金的难度还是相当友好的，在正常游玩并对照攻略解锁特定奖杯后即可白金。由于本作并没有通关这一概念，所以各位玩家不妨将“白金”作为本作的游玩目标。总之，如果你是白金党，对游戏自身也没有太高的要求，本作依然值得推荐。

文 余烬 美编 anubis

操作指南

键位	实地控制时作用	太空船控制时作用
×键	使用喷气背包	射击
□键	互动/装填	降落/离开
△键	工具切换	武器切换
○键	无作用	加速
L1键	发射电浆弹	向左捲动/与R1键同时使用会启动脉冲驱动器
L2键	使用分析护目镜	减速
L3键	使用扫描器	使用扫描器
R1键	近距离攻击	向右捲动/与L1键同时使用会启动脉冲驱动器
R2键	射击	推进
R3键	奔跑	无作用
左摇杆	移动	转向
右摇杆	视角控制	视角控制
方向键↓	无作用	进入银河地图
方向键←	显示界面UI	显示界面UI
触控板	呼出道具栏	呼出道具栏
OPTIONS键	进入系统菜单	进入系统菜单





系统解析

探索EXPLORE

扫描

在安装了扫描器后，无论是在星球上还是在太空船中，都可以按下L3键来进行扫描。扫描器会扫描出自身周围一定范围内的资源或地点。无论是在太空还是在星球上探索，时不时地进行扫描，能为探索找到目标。

分析

当安装了护目镜后，在星球上可以按住L2键来使用，且可通过按下R3键来对望远倍率进行调整。除了望远功能外，护目镜另一重要作用是进行分析。将护目镜对准星球上特有的动物、植物、矿物，并保持一段时间后，护目镜将对目标进行分析，待分析完毕后，若该目标之前未被分析过，则会被归为发现物。玩家可以在系统菜单的发现物界面中对这些发现物进行命名或上传，上传之后可获得货币奖励，并且星球上发现物的完成率也有对应的几个奖杯。此外，在发现了星系、星球、星球上的路标后，也能够通过在发现物界面上传它们的资料来获得货币。



▲在系统菜单的发现物界面进行资料的上传。

生命体与语言学习

在探索的过程中能遇到各种生命体NPC，与这些生命体互动能得到一些帮助。第一次遇到陌生生命体时，可以直接与其互动，互动后会出现多个选项，根据情景选择了正确的选项后便能获得各种帮助，并提升角色在该生命体族群中的评价。选择选项完成首次互动后，可提供20x碳

再次进行互动，这种情况下的互动选项均会是提供帮助。

学习该族群的语言能使你逐渐看懂他们在说什么。语言是通过一个个词条来学习的，每掌握一个词条，游戏便会将该族群话语中对应的单词替换为中文单词。学习词条的方法很多，包括与生命体二次对话中的选项，触摸知识石、铭牌、巨石、废墟，接触寰宇界面空间站地面上的半圆光球等。但由于这种单词替换的机制，即便学习了大量词条，生命体的话语也只会是单词的堆积而非完整通顺的句子。



重要地点

虽然本作为我们创造出了许多形态各异的星球，但大部分星球上都存在着相同的重要地点场所（部分荒芜星球缺少一些重要地点）。不同的重要地点能为我们提供不同的帮助。各重要地点所提供的功能、侦测方式（除自行探索与扫描外的方式）、有无生命体见下表格。

地点	主要功能	侦测方式	有无生命体
收容所	提供各种装置	讯号扫描器搜索“收容所”、信标搜索	可能有
基地	提供各种装置、提供银河交易终端站	信标搜索	有
贸易站	与各种太空船进行交易、提供银河交易终端站	讯号扫描器搜索“收容所”	有
空投舱	提供“套装升级”装置	讯号扫描器搜索“收容所”	无
信标	侦测生命体所在地点	讯号扫描器搜索“传输”	无
天文台	侦测废墟	讯号扫描器搜索“传输”	可能有
废墟	学习语言词条	天文台搜索	无
传讯站	侦测废弃太空船	讯号扫描器搜索“传输”	可能有
废弃太空船	拾取废弃太空船	传讯站搜索	无
制造设施	获得产品的设计图	讯号扫描器搜索“殖民基地”	无
作业中心	获得科技或产品的设计图	讯号扫描器搜索“殖民基地”	无
铭牌	学会语言词条	讯号扫描器搜索“巨石”	无
巨石	学会语言词条、获得设计图或物品	讯号扫描器搜索“巨石”	无
货站	获得贸易物品与珍贵元素	自行探索	无
荒废建筑	发现科技设计图	自行探索	无
终端站	提供银河交易终端站	自行探索	无

飞行与跃迁

本作中太空船起飞的条件是拥有完好的启动推进器和脉冲驱动器，且两种装置中都有一定能量（不需要加满）。在星球上的每一次起飞都会消耗启动推进器25%的能量，但在太空站中起飞不会消耗能量。在星球和太空中可以按住○键来进行加速，在太空中还可以同时按下L1键和R1键启动脉冲驱动器来进行更快速的飞行。在启动脉冲驱动器进行飞行时会消耗该驱动器中的能量。此外，还可以进行速度更快的光速空间跳跃来在恒星系中进行跃迁。

光速空间跳跃的条件是拥有完好的超空间驱动器，且该驱动器中有一定能量（不需要加满）。在满足条件后，在太空中驾驶太空船时按下方向键↓键进入银河地图，在银河地图中选择能够到达的恒星系便能进行跃迁。每次恒星系的跃迁都会消耗超空间驱动器中20%的能量，即一个跳跃能量包的能量。

黑洞

作为一款宇宙题材的游戏，黑洞是必不可少的。本作中的黑洞能够缩短到达中央的路程，但每次穿越都会随机造成太空船中一个已有完好元件的损毁。关于找到黑洞所在恒星系的方法，可以从太空异常中的牧师生命体处获得到达黑洞的路线（具体见“太空异常”），也可以在银河地图的自由探索模式下通过肉眼来识别。在银河地图中可通过R1键和L1键切换至自由探索模式，该模式下可选择地图中的任一恒星系（光点）。黑洞所在恒星系（光点）的特征为有三个黑色的<将光点围住。



▲三个黑色的<将黑洞所在光点围住。

太空站

每一个恒星系中都存在着一个太空站。在太空站的飞船停靠处会不断有贸易太空船来往，与这些商船互动可进行交易。面向太空站出口的左侧楼梯上的房间中，会有一位该星系对应种族的生命体，以及银河交易终端站。面向太空站出口的右侧楼梯上的房间，需要寰宇证V1（该证的获取方法见“太空异常”）才能进入，该房间中一定会有“套装升级”装置，可用该装置增加（+1）强化套装道具栏的栏位。



太空异常

在各恒星系间进行探索时，可能会探索到名为“太空异常”的空间站。该空间站中有牧师生命体与专家波罗。

与牧师生命体进行互动对话，根据选项的不同会得到新科技的设计图，或是在银河地图中标注出前往黑洞的路线，或是在银河地图中标注出前往寰宇的路线。第一次遇到专家波罗并与之进行互动对话时，选择“传输物种资料”（需旅程中的“遇见外星殖民者数”达到里程碑3），即可获得寰宇证V1的设计图。寰宇证V1可以打开一些特定的箱子和门。给予专家波罗20x的碳可与其再次对话，可购买“太空船科技”、“武器科技”、“套装科技”。关于寰宇证V2和V3设计图，可通过与制造设施和作业中心中的装置进行互动随机获得。

寰宇

寰宇路线算是本作的剧情流程。在一段时间的探索之后，游戏会在右下角出现寰宇的指引，并发现某星球上的巨石。来到该星球的巨石处，与之互动后选择“相信寰宇的诺言”。飞出该星球进入太空，按下方向键↓进入银河地图，会显示侦测到异常，此时便会出现寰宇路线。通过星系跃迁到达寰宇恒星系，进入“寰宇介面”空间站。在该空间站深处与“寰宇介面”互动并选择“接受”后，会得到一颗寰宇石。此时回到太空中再次进入银河地图时，会发现再次侦测到异常，并出现新的寰宇路线。不断重复以上步骤，获得10颗寰宇石后到达的第11个“寰宇介面”空间站便是该路线的终点。与该空间站深处的“寰宇介面”互动，选择“让新星球诞生（10寰宇石）”并奉上10颗寰宇石后，寰宇路线便正式结束。关于寰宇证的获取请见上文中的“太空异常”。



生存SURVIVE

强化套装

强化套装类似于角色自身的背包，防具、材料、物品等都可安装放在其中。与生命值、防护、体力、喷气背包有关的科技与元件在强化

套装的道具栏中，每一科技或元件对应一个栏位。元素 250x 为一组，一组需要一个栏位。各种产品或道具每个都会占据一个栏位。

增加强化套装道具栏数量的方法是使用“套装升级”装置。该装置在每个太空站面向出口右侧的房间中，以及星球上的空投舱地点附近都可以找到。使用该装置升级套装需要花费货币，强化到满格 48 格需要花费 630 万货币。



采集

对着星球上的植物或者矿物使用工具组中的武器能够采集到相应的元素。三种武器均能够摧毁植物或矿物进行采集，但在初始状态下采矿光束采集植物的效率最高，而



电浆弹采集矿物的效率最高。用电浆弹炸铁矿效率相当之高，但在炸钸这种“脆弱”的矿物时，很可能直接给炸没了。

在极端气候的星球上能够发现许多稀有的矿物，以及一些稀有的贸易品。要注意，在采集这些稀有资源时很可能会被直接通缉，从而招来许多巡警的攻击。除了在星球上，在太空中也可通过摧毁陨石来进行元素的采集，一般可以从陨石中采集到镭 -9、铁、铱、砷等。

动物

不同星球上存在着形态各异的动物。使用护目镜对动物进行分析后，可初步获知该动物的年龄、性别、性质、饮食、重量、高度的信息。你可以选择直接射击杀死动物来获得一定的资源奖励，也可以选择靠近动物按住□键来供应该动物一些元素（有攻击性的动物无法供应）。供应动物一些元素后，带有笑脸标志的动物会提供一些帮助，比如帮角色寻找附近的采集点、将含有元素的物质放在地上等。

即便动物被杀死成为了尸体也是可以顺利扫描的，因此在扫描一些移速很快或飞在空中的动物时，可选择先将其杀死后再进行扫描。



科技



▲由图可见雷霆炮科技和其辅助元件紧密排列后，它们的道具框有红色的描边，说明它们的效果得到了进一步加成。

在对强化套装、太空船、工具组安装新科技前，需要获得相应科技的设计图。在游戏的过程中有非常多的机会获得设计图。在获得了科技的设计图后，可在空白道具栏处按下 × 键对未有科技进行安装。现有的科技也可能因为某些原因而损毁。无论是安装未有科技还是修理损毁科技都需要消耗对应的元素或物品。

此外，将光标移到已有科技或元件所在的栏位，按住 R3 键可对该科技或元件进行拆除。

相同的科技和其元件在栏位上紧密的排列，会使得该科技所提供的效果获得加成。效果加成是否成功，可通过这几个科技或元件的栏位有无颜色描边来确定。因此，合理安排各科技和元件之间的位置，是获得强大的套装、太空船、工具组的关键。

不同的星球

本作为我们创造了一个无比庞大的宇宙，以及各种不同的星球。当驾驶太空船在一个新的星球上首次着陆时，会在屏幕左下角显示出该星球的基本情况：星球类型、天气、巡警、植物群、动物群。

星球的类型能对该星球做一个大体的介绍，比如天堂星球会有良好的天气以及丰富的动植物群，辐射星球的辐射值会相当的高，荒芜星球几乎没有动植物群等。天气能够反映该星球常见的天气，并且如果天气一栏描述的词条是红字的话，则说明该星球是极端恶劣环境的星球（风险防护能量槽右上侧会出现“EXTREME”的英文字样），角色处于该星球下风险防护能量会快速消耗。另外，部分星球上还可能会出现风暴天气（此时风险防护能量槽右上侧会出现“STORM”的英文字样），在风暴天气下风险防护能量会快速消耗，但一般风暴天气不会持续太久。通过进入室内、登陆太空船、进入洞穴都可以抵御极端恶劣环境和风暴天气，从而使得风险防护能量得到恢复。

在星球上进行采矿或者杀死动物后，巡警会有几率来进行扫描，角色被巡警扫描到或主动攻击巡警都会进入通缉状态。不同星球上巡警来扫描的频率和几率有差异。植物群和动物群的数量决定了该星球是否有生机，而有一类奖杯也与这两项情况相关。



死亡

本作中存在着死亡惩罚。当角色在星球上死亡后，强化套装中的所有元素和物品将会掉落，需要回到死亡点与坟墓互动后回收；当角色驾驶太空船在太空中死亡后，太空船中的所有元素和物品将会掉落，需要回到死亡点触碰墓碑进行回收。每次死亡重生后都可能会造成已有科技或元件的损毁。并且，在回收死亡掉落物的过程中再次死亡，会覆盖掉上次死亡的掉落物。



战斗FIGHT

工具组

本作中的工具组，即角色所使用的武器组。在得到了三把武器科技的设计图，并进行了安装的情况下，角色可以使用的武器有：采矿光束、雷霆炮、电浆发射器。三把武器均可用于采矿和战斗，根据安装辅助元件的不同在具体功能上也会有所偏差。此外，扫描器和分析

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

护目镜也在工具组中进行安装，且扫描器有对应的辅助元件。

新工具组的获得方式包括在武器终端站进行购买、与生命体对话可能获得、在废弃太空船旁的瓦砾求救信标处可能获得等。新的工具组可能会出现新的科技或元件，以及更多的栏位，但要注意选择新的工具组后会替换掉之前的工具组。工具组栏位的上限为 24 格。



▲可在武器终端站中进行新工具组的购买。

太空船

本作的太空船不仅可以作为在太空与星球中航行的交通工具，也可以作为仓库来进行道具的存放。太空船相关的科技和元件均安装在太空船的道具栏中，元素与道具也可存放在太空船的道具栏中。与强化套装相比，太空船每一栏能堆放 500x 元素，比强化套装 250x 一组更多，但道具依然是一栏对应一个。对已有元素和道具进行舍弃、传送、移动并堆放，以及在空白道具栏进行新产品制造的方法与强化套装中一致。获得新太空船的方法有两种，一是与商船上的生命体进行交易来购买，二是在通过传讯站侦测废弃太空船地点来拾取新的太空船。

巡警与海盗

在星球上进行采矿或者杀死动物后，巡警会有几率来进行扫描，角色被巡警扫描到或主动攻击巡警都会进入一星（红色圆点）通缉状态。采集星球上珍贵的物品或资源（绿色菱形感叹号的图标），一般情况下会直接进入三星通缉状态。若及时逃跑或快速消灭巡警可以消除通缉状态。在星球上击败巡警会获得各种元素，搜寻巡警掉落的瓦砾会获得贸易物质或科技设计图。



▲在太空中进入五星通缉状态会遭遇太空战舰的袭击。

在太空中攻击商船、货船、太空站都会进入通缉状态。摧毁货船上的容器将进入一星通缉状态，摧毁货船上的防御炮台会进入二星通缉状态，攻击太空站直接进入四星通缉状态。可通过逃跑或进入太空站来消除通缉状态。击败巡警太空船后会获得各种物品。

在自身装有大量货物的情况下，可能会在太空中遇到海盗。这些海盗太空船不仅会限制脉冲驱动器的启动，还会攻击角色的太空船。消灭海盗后不仅可以获得各种物品，还会提升角色在该星系族群中的评价。此外，在太空中探索时有可能侦测到求救信号。求救信号所在的地点会发生海盗打劫货船的事件，消灭这些海盗也会使得族群评价上升。

贸易TRADE

产品与贸易物资

将光标移到强化套装或太空船的空白道具栏处，按下□键可进行产品的制作。能够制作某产品的前提当然是获得该产品的设计图，在制造设施和作业中心里均能获得各种产品的设计图。产品包括有安装或维修科技所需要的材料、运作设备或开门所需的装置、消耗性的能量包、各种奇珍异宝。除了有实际功能的产品外，本作中还存在着主要用于交易的贸易物资。贸易物资可作为某些科技的材料，但主要是用来卖钱。如何快速大量地收集这些贸易物资是致富的关键之一。

交易

与生命体所在的太空商船以及银河交易终端站进行互动，都能进行交易。与不同生命体交易的物品会有所不同，但一般常见的物品基本都有。生命体所提供物品的数量是有限的，一旦买完便无法从该生命体处再次获得。银河交易终端站每次提供的物品数量有限，但可通过存档读档来对售罄的物品进行补充。在交易菜单中，会将每件物品的单价与银河系的平均价格进行比较，并以百分比的形式显示出两者的差距。简单来看，无论是买还是卖，物品单价的比较百分比为绿色字体就是赚，红色字体就是亏。此外，当比较百分比高于 90% 时，在物品栏右上角会有黄色的圆圈套星标志，在跑商赚差价时可留意此类商品。

物品	单价	花费	购買
碻	每件197.4（銀河系平均+91.4%）	花費197貨幣以購買1個	1 / 45
鈦	每件78.6（銀河系平均+1.7%）	花費78貨幣以購買1個	1 / 49
鈽	每件52.0（銀河系平均+0.8%）	花費51貨幣以購買1個	1 / 39
鑨	每件1.919.5（銀河系平均+3.4%）	花費1919貨幣以購買1個	1 / 4
鈖	每件74.334.5（銀河系平均[illegible]）	花費74334貨幣以購買1個	1 / 3
鎂	每件6.579.4（銀河系平均+89.9%）	花費6579貨幣以購買1個	1 / 1

▲注意物品栏右上角的黄色圆套星标志。

白金详解

虽然游戏本身以及宣传有诸多问题，但本作对于奖杯党而言还是比较友好的。一般 50 个小时左右便可白金，其中有 8 小时的必要挂机时间。除了最后的白金奖杯，本作所有的奖杯都和旅程里程碑有关，在系统菜单中的旅程界面可进行查看。具体来说，除了“摧毁的巡警”这一旅程外，其他所有的旅程达到里程碑 10 即可获得本作所有的奖杯。各旅程到达下一里程碑所需要的数值条件也可在该界面中进行查看。



▲除了“摧毁的巡警”外，其他旅程均达到里程碑10即可获得所有的奖杯。

由于发售之初游戏本身各种问题与 BUG 确实不少，制作商前后更新不少补丁，本作也根据补丁的不同分为了好几个版本。一开始的 1.00 版本，发售之后不久的 1.03 版本，最新的 1.09 版本。这几个版本虽然并没有给游戏添加什么实际内容，但不同版本下部分奖杯的解锁方法会不同，某些版本还存在增加

解锁奖杯难度的 BUG，在攻略白金时务必注意目前游戏的版本。

另外，不少奖杯的快速解法需要使游戏回到最初的 1.00 版本。具体的做法为：备份游戏存档，删除游戏，重新安装游戏，在“下载内容”中暂停新版本补丁的下载，确认游戏版本为 1.00 后进入游戏。注意，1.00 版本与新版本存档可能不通用，不删除老存档进入游戏可能会报错。如果你是数字版游戏，则无法通过在商店重新下载的方法回到 1.00 版本。在商店下载的游戏均为最新版本。

奖杯总数	23个
白金难度	3/10
白金所需时间	50小时
在线奖杯	无
最少通关次数	无通关概念
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	有
特殊需求	无

全宇宙旋涡
解锁条件 获得此奖杯外的所有奖杯

实地探索

迷路旅人
解锁条件 旅程“实地探索”达到里程碑 7。

太空装旅行
解锁条件 旅程“实地探索”达到里程碑 10。

解锁方法：当角色徒步的路程达到 100.000u 后，可在此累积过程中依次解锁两个奖杯。无论是在星球上漫步还是在空间站中穿梭，只要是离开飞船后角色自行前进，都会算进角色徒步的路程。在徒步时不妨多奔跑，既能更快地前进，也能更快地累计徒步路程。安装体力强化科技能使角色奔跑得更久。一般来说，在漫长探索的无数次跋山涉水后，都能将该旅程的里程碑提升到 10。

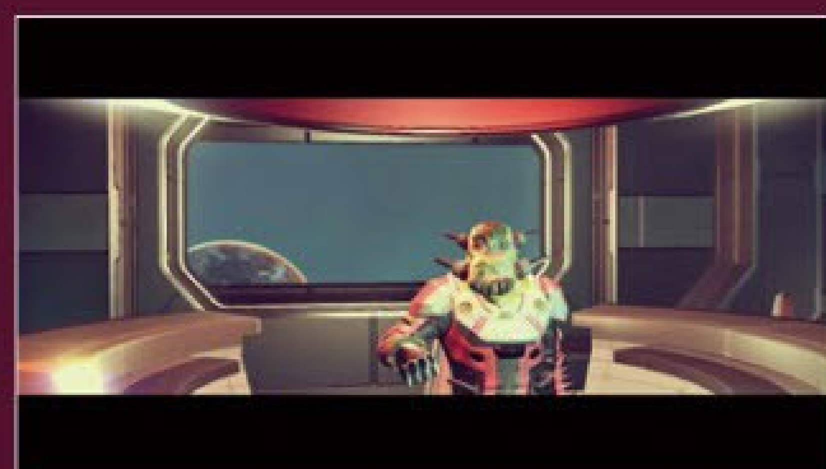
遇见外星殖民者数

第一类接触
解锁条件 旅程“遇见外星殖民者数”达到里程碑 1。

是哪位
解锁条件 旅程“遇见外星殖民者数”达到里程碑 7。

疯狂小宇宙
解锁条件 旅程“遇见外星殖民者数”达到里程碑 10。

解锁方法：当角色遇见且互动过 40 名不同的生命体后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。奖杯所需的生命体不包括太空商船中可交易的生命体。在星球建筑内以及太空站面向出口左侧房间内的陌生生命体都是目标生命体。一般来说，首次遇见陌生的生命体时，屏幕会在上下出现黑边，可以此来判断该生命体之前是否遇见过。注意，要与生命体互动一次才会算入旅程所需的数量（可不用选择选项）。在探索中遇见陌生生命体就互动一下，慢慢探索下去便能自然解锁奖杯。当然，你也可以选择不断飞往新的恒星系，与每个恒星系的空间站房间中的那位生命体互动，从而快速达到奖杯所需要的数量。


▲首次遇见陌生生命体时的上下黑边。

收集词条数

巴别塔 -17
解锁条件 旅程“收集词条数”达到里程碑 1。

巴欧之语
解锁条件 旅程“收集词条数”达到里程碑 7。

银河公民
解锁条件 旅程“收集词条数”达到里程碑 10。

解锁方法：当角色学会 150 个语言词条后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。学习新的语言词条的方法有三类：触摸星球上的知识石、铭牌、巨石、废墟；与生命体二次对话中的选项；接触寰宇介面空间站地面上的半圆光球。对于第一类方法，在平常的探索中不断累积后可解锁奖杯。而合理地运用第二类与第三类方法，可以快速地解锁奖杯。

当与一般生命体初次互动且选择了选项后，在评价较高的情况下，可以给予其 20x 碳来获得帮助。帮助内容包括获得治疗、获得资源、学会新词条等等。重点在于，生命体给予帮助的次数不限，只要给予其 20x 碳便能获得其的帮助。因此，可以通过多次选择学会新词条来快速解锁奖杯。小技巧，当出现选项“要求新词条”时选其来学会新词条，而没出现时可选择“要求燃料”或“要求同位素”来获得一定量碳。如此一来，生命体给予的碳能在一定程度上抵消与其互动对话消耗的碳，从而快速多次获得帮助并学会大量新词条。

除了上述方法外，通过接触寰宇介面空间站地面上的半圆光球来学会新词条也是一个快速解锁奖杯的方法。每座寰宇介面空间站的地面上都有大量的半圆光球，踩上去后会几率学会新词条。一般来说，一座寰宇介面空间站能学会 10 个左右的新词条。寰宇路线提供了 11 座寰宇介面空间站，再加上平常探索中所学习的词条，凑足 150 个解锁这三个奖杯应该不成问题。在进行寰宇路线时，可顺便解锁这些奖杯。


▲寰宇介面空间站中的半圆光球。

最多的累计货币数

奠定基础
解锁条件 旅程“最多的累积货币数”达到里程碑 1。

太空商人
解锁条件 旅程“最多的累积货币数”达到里程碑 7。

钻石年代
解锁条件 旅程“最多的累积货币数”达到里程碑 10。

解锁方法：当角色当前持有 200 万的货币后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。注意这里的货币数量要求并非累计持有，而是当前持有的货币数。

消灭太空船数

武器专家
解锁条件 旅程“消灭太空船数”达到里程碑 1。

征服之路
解锁条件 旅程“消灭太空船数”达到里程碑 7。

永恒之战
解锁条件 旅程“消灭太空船数”达到里程碑 10。

解锁方法：当角色击毁 80 艘太空船后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。击毁太空中的商船、巡警太空船、海盗太空船均计入奖杯所需数量。要想快速解锁这些奖杯，最效率的方法是主动进入通缉状态从而引来更多的巡警太空船。通过攻击太空站进入四星通缉状态来引出巡警太空船是不明智的，因为很有可能打不过。正确的方法为攻击货船。

在太空中会出现许多悬停在空中的大型货船，摧毁这些货船上的容器或防御炮台，都能使角色进入通缉状态。此时刷出的巡警太空船会一波一波地前来，在完全消灭当前这波巡警前是不会刷出下一波的。两波之间的间隔时间较长，有充分的恢复时间。另外，下一波巡警刷新的地点是会有提示的，可以此提前预判位置，待该位置一出现巡警便开火射击。当由于五星通缉出现太空战舰时，可选择暂时性撤退。

拥有一定科技与元件的强力太空船能较轻易地消灭敌方太空船，但也需时刻注意太空船防护罩的能量，当能量不足时可立即进入道具栏中进行补充。因此，在战斗前务必准备好补充防护罩能量的元素。


▲新一波的巡警太空船将从该圆环中出现。

极端求生

陌生天地

解锁条件 旅程“极端求生”达到里程碑 7。

巡警

解锁条件 旅程“极端求生”达到里程碑 10。

解锁方法：在 1.03 以及之后的版本中，解锁该类奖杯会变得比较困难。需要角色在极端环境的星球中存活 32 SOLS，在此累积过程中依次解锁这两个奖杯。这里的极端环境星球是指，当风险防护能量槽右上侧出现“EXTREME”的字样时角色所处的星球。而单位 SOLS 是指星球自转一周，即经过一个完整白天和黑夜的一天。奖杯要求角色在这种星球上存活 32 天，现实时间约 8 小时左右。



▲可通过能量槽右上侧有无 “EXTREME”的字样来判断该星球是否为极端环境星球。

本身寻找极端环境的星球就比较困难，更不要说在这个星球上挂机 8 小时。虽然在该星球的室内等安全环境中也会算累积存活时间，但由于离开星球或角色死亡都会清空时间，所以使得在 1.03 版本后获得该类奖杯变得比较困难。推荐的解锁方法是回到 1.00 版本，并创建新档来解锁该类奖杯。

具体方法为：备份存档后回到 1.00 版本开新档，用最快的速度修复新手太空船，启动太空船飞向太空站，并在太空站中挂机 8 小时。由于太空站中无须补给维生系统，因此只用挂机即可。注意，从开始新游戏到进入太空站的过程中不要死亡，也不要手动读档。另外，挂机时不要按 OPTIONS 键进入系统菜单，此时游戏时间是停止的。这是目前最快最轻松解锁该类奖杯的方法，但要注意备份好自己的存档。

太空探索

如星如尘

解锁条件 旅程“太空探索”达到里程碑 1。

最长的旅程

解锁条件 旅程“太空探索”达到里程碑 7。

太空漫游

解锁条件 旅程“太空探索”达到里程碑 10。

解锁方法：当角色进行 60 次空间跳跃（星系跃迁）后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。关于如何进行星系跃迁已在前文的“飞行与跃迁”中进行了介绍。在完成寰宇路线的流程中，以及飞往“中央”的旅程中，势必会进行无数次星系跃迁，这三个奖杯自然而然便能获得。

扫描过的行星动物系

扫描黑暗

解锁条件 旅程“扫描过的行星动物系”达到里程碑 1。

星之野兽

解锁条件 旅程“扫描过的行星动物系”达到里程碑 7。

达尔文传人

解锁条件 旅程“扫描过的行星动物系”达到里程碑 10。

解锁方法：当发现 10 颗星球上的所有物种且上传后，可在此累积过程中依次解锁这三个奖杯。发现物种的方法为用护目镜对动植物进行分析。在系统菜单发现物界面右下“发现物”字体的上方，有一长条方框，该方框中会显示该星球物种的发现率。当该发现率为 100% 时即发现了该星球上的所有物种。此时，将光标移到该长条方框处按住 × 键便能上传。

如果你的游戏处于 1.03 或 1.04 版本，解锁这三个奖杯会相当容易。去寻找完全没有动植物的星球可以快速解锁该类奖杯。在初次登陆新星球时，会在屏幕的左下角显示出该星球的基本情况。当星球类型显示为“荒芜星球”、“贫瘠星球”等，或者描述动植物状况的词语为“稀有”、“贫瘠”、“无”等时，一般这颗星球便是我们所需的完全没有动植物的星球。这一类星球的物种发现率初始便是 100%，直接上传即可。因此，只需要在漫长的银河漫游中找到 10 颗这样的星球且上传便能解锁这三个奖杯。

如果你的游戏处于 1.09 版本，上述利用无动植物的星球解锁奖杯的方法便失效了，要么老老实实地扫描 10 颗星球上的全部物种，要么重装游戏回到 1.00 版本。1.00 版本下，只需在一个星球上扫描 60 只动物便能达到 100% 发现率。



▲将光标移到图中所示的长条方框中，按住 × 键将100%发现率上传。

FORZA HORIZON 3

与前作相隔两年，全面进化的《极限竞速 地平线 3》再次给玩家带来惊喜。本作虽然在玩法上变化不大，但却加入了诸多新的可玩内容。而对于各位竞速游戏新手而言，本作也是最佳的入门作品。本次的攻略小编就为带来本作的全方面入门指南，帮助大家快速上手游戏中的各项赛事。

文 乙太　美编 心の永恒

极限竞速 地平线3	Microsoft	竞速
XOne Forza Horizon 3 2016年9月27日 售价为249元	本地1人、在线2~12人	中文版 对应年龄：全年龄

系统详解

画面详解

1.雷达　2.档位　3.速度　4.比赛信息　5.排名　6.辅助线

操作列表

按键	自排模式	手排模式
左摇杆	转向	转向
右摇杆	切换角度	切换角度
RB	切换视角	切换视角
RT	加速	加速
LB	–	离合器
LT	刹车	刹车
RS	喇叭	喇叭
X	执行动作	降档
Y	倒转	倒转
A	手刹车	手刹车
B	–	升档
方向键↑	相片模式（长按）/切换排行榜	相片模式（长按）/切换排行榜
方向键←/→	切换广播/切换远距测量	切换广播/切换远距测量
方向键↓	启动ANNA	启动ANNA
VIEW	地图	执行动作
MENU	暂停	暂停

难度与辅助项目

与系列之前的作品一样，为了满足不同水平与层次玩家的驾驶需求，游戏依然拥有非常细致的难度以及辅助功能的调节系统。可以通过菜单首页“设定”栏目下的“难度”选项进入。难度调节以及辅助系统与玩家在游戏中的操作以及驾驶体验息息相关，每一个项目的调整都能极大影响玩家的驾驶体验。难度越高，驾驶体验便更趋于真实，但对玩家的操作要求也就越高。



但在高难度下，玩家能够获得一定比例的额外奖励CR。下面便是对各个难度调节项目的详细解说，让大家了解这些项目的具体作用。

●难度：整体难度的调整，分为容易、普通、困难、专业和疯狂五个等级，选择对应的难度会对这个项目之下的其他项目进行相应调整以符合难度。如果玩家修改了这个项目之下的任何项目让其组合变得不符合任何一个难度的配置，则这个项目的名称会变为“自订”。

●AI/Drivatar难度：调整游戏中电脑对手或是通过云端下载的虚拟对手AI的驾驶水平，相比起前作，本作对于AI/Drivatar的难度划分更为细致，分为门外汉、新手、一般、熟练者、老手、专家、专业和神手八个难度等级，级别越高的对手往往更为拥有更为精湛的驾驶技术，但挑战这些对手所能获得的奖励加成也会更高。

●刹车：分为辅助、ABS开启和ABS关闭三个选项，第一个是系统自动辅助玩家在过弯时减速，此时玩家只需要对车速稍作调节即可轻松过弯；ABS比较接近现实，只能够防刹车抱死，玩家需要完全通过排档、刹车等操作来处理弯道；而如果关闭ABS，则过关需要纯粹依靠玩家自己的技术来处理。

●转向：分为辅助、一般和拟真三个级别，决定了汽车在转向时受到的物理影响，辅助可以帮助玩家更顺利地控制车体，一般选项不会插手玩家控制，但是会降低行驶带来的物理惯性，以降低转向的难度，拟真则不会提供给玩家任何帮助。

●遁迹控制系统：只有开启和关闭两项，开启则会帮助玩家在轮胎打滑时更好地控制车体，以免侧翻。本作的天气系统让道路情况更多变，所以这个系统对于新手玩家的帮助变得更大。

●稳定控制系统：同样只有开启和关闭两项，用于在急转弯时帮助玩家控制车体，自动增强刹车力量。

●排档系统：有自排、手排和手排（含离合器）三项，在选择第一项时，系统会根据车辆的速度情况以及加速状况，自动进行排档来调节档位，玩家在操作时完全不需要进行档位相关的操作，适合新手玩家，但缺点是无法根据路况及时转换，缺乏灵活性；选择第二项时，玩家可以通过两个按键对档位进行升降，但不需要踩离合器，算是操作简化的手动排档方式，但玩家能够更为灵活地调节车速；而选择第三项，整体效果与第二项区别不大，但需要玩家在升档时及时踩下离合器，增加了排档的操作难度。因此对于想要体验真实驾驶感觉的玩家而言，推荐在熟悉了操作后选择第二种排档方式进行游戏。

●驾驶辅助线：三个项目是完整、只显示刹车建议和关闭，完整开启时玩家只要设定了目的地，车辆的前进道路上就会出现一条完整的行驶辅助路线，帮助玩家判断该走内道还是外道，或者给予玩家加速或减速的提示。虚拟辅助线的不同颜色代表不同的速度建议，蓝色时表示建议加速，黄色表示建议稳定速度，红色表示建议减速。在辅助线的帮助下，玩家在处理弯道时往往会更加轻松

●损坏与轮胎损耗：分为无、外观和拟真三项，前两项惟一的差别就是撞击和烧胎等行为会不会导致车体出现变化，只有拟真选项会让车体损坏和轮胎损耗真正地随着严重程度提升而影响汽车的性能和表现，与此同时，玩家的误操作可能也会使得引擎等部件受损，从而导致车辆性能下降。如果是新手玩家的话，不推荐开启拟真选项。

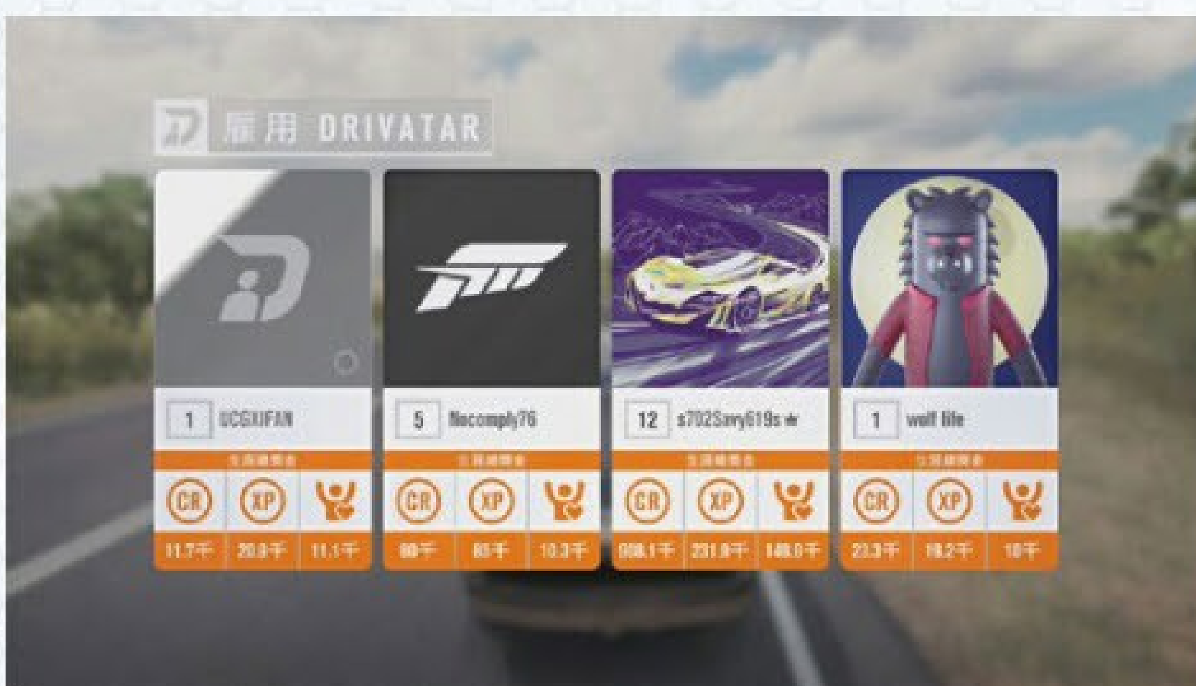
●倒转：开启或关闭重要系统倒转功能，倒转功能类似于即使读档，开启时玩家按下Y键游戏就会时间倒流，玩家可以选择回溯到一段时间之前，一般用于在处理过弯失误或翻车时使用。当然倒转也并非万能，玩家往往只能倒回至一个固定的时间点，不过利用得当的话，还是可以挽回一些难以补救的失误。而如果关闭了倒转功能，这便意味着玩家一旦出现重大失误，这场比赛就需要重新开始了。

●金额奖励：位于画面右下方的项目，无法选择，但是会随着玩家选择的难度项目状态变化而改变百分比，一言蔽之，选择增加游戏难度的项目则金额奖励比例提高，开启降低游戏难度的项目则比例降低，最低为0%，最高为125%，需要在选择疯狂难度后把驾驶辅助线也关闭才能够达到。

Drivatar

Drivatar即在单人游戏部分与玩家进行对战的AI，不过与其他游戏中单纯的AI不同的是。Drivatar均是由其他玩家同步至云端的驾驶数据构筑而成，因此会模仿玩家的驾驶习惯，比起普通AI更具真实感。值得一提的是，本作中的Drivatar不仅仅来自于玩过《地平线3》的玩家，只要玩家进行过“《极限竞速》系列”并且同步过资料的话，都有机会成为其他玩家游戏中的Drivatar。Drivatar也拥有难度设定，因此虽然Drivatar比AI更具变数，但低难度下其实也是很容易战胜的。但是在高难度下，实力较强的Drivatar的挑战难度还是很高的。

值得一提的是，在本作中Drivatar除了能够扮演玩家的对手外，玩家还有机会将他们编入车队，成为属于你的Drivatar阵容中的一员。Drivatar阵容中的成员将为玩家带来CR、XP与粉丝数的收益，当然这些收益也要取决于Drivatar所对应的玩家在其嘉年华赛事中的表现。因此，选择高等级且较为活跃的玩家作为Drivatar更为实用。雇佣Drivatar的方法十分简单，当玩家接到单挑对战的提示后，前往指定区域寻找对手并与其进行单挑，战胜后即可进行雇佣。不过玩家拥有的Drivatar栏位是有限的，达到上限后必须先解雇掉现有成员，才能雇佣新的Drivatar。



车辆



本作中的车辆数量再次创下了系列新高，玩家可以在游戏中获得跨越半个世纪来自各大厂牌的经典车辆。从复古的肌肉车到2016最新款的超跑，都有在游戏中展露身手的机会，适应澳洲野外地形的越野车辆也是一大特色。在游戏中，车辆的性能被数值化为车速、操控、加速、起跑以及刹车五个项目，每个项目的最高分为10分，玩家可以根据这些分数来判断车辆在各方面的优劣。此外，游戏中还给出了名为车辆性能指数（PI）的评级标准，PI指数越高的车辆评级也会越高。

除了普通的车辆外，玩家在游戏中还有机会获得Horizon特别版车辆，这些车辆往往是已有车型的特别设计版。而除了外形十分拉风外，这些车辆还会给玩家带来特别的加成，比如技术点、CR或XP双倍。不过特别版车辆的获得难度并不算低，玩家通常要通过WHEELSPIN抽奖的方式进行抽取，而如果玩家想要获得指定车辆的特别版的话，通过拍卖场高价购入往往是最快捷的选择。

评级与对应的性能指数上限

评级	性能指数上限
D	500
C	600
B	700
A	800
S1	900
S2	999（达到999即为X级）

车展



在这里玩家可以利用手里的CR直接购买车辆，为了方便玩家寻找合适的车辆，系统提供了“HORIZON推荐”、“潮流”、以及“升级英雄”等特定主题的车辆筛选。当然，玩家也可以直接对自己想要购买的车辆进行搜索。值得一提的是，FORZATHON活动期间往往会举行对应主题车辆的限时特卖，而当玩家对嘉年华进行扩建时，也能遇到部分车辆的特卖，如果在特卖中发现了自己心仪的车辆的话，那可千万不要错过了。需要注意的是，玩家所购买的DLC车辆以及VIP包中附带的车辆也需要在此处进行下载。

车库

利用车库玩家可以对拥有的车辆进行查看，了解已拥有车辆的各项数据。本作提供了Forzavista功能，让玩家能够全方位地观察车辆的外部细节，包括车门引擎盖都可以自由开关，玩家甚至可以坐入车辆内部，仔细观察车辆的内部结构，没事还能按按喇叭。对车辆的升级与调校入口也在车库中，玩家可以在这里对自己的爱车进行改造，让它们发挥出极致性能。此外，车库还提供了牌照自定义、更改汽车喇叭以及改变车辆设计涂装等功能，让玩家对车辆进行充分的DIY。



◆升级套件

本作中加入了车辆改装系统，允许玩家对车辆套件进行升级。玩家可以根据自己的喜好以及需求，对车辆的引擎、底盘、传动系统、轮胎等方面进行改装升级，甚至可以直接进行引擎置换。升级套件系统可谓十分专业，类别划分也十分细致，玩家可以根据不同套件带来的数值与性能变化，来判断该升级是否符合需求。当然，如果玩家拥有足够的CR又不想花时间考虑的话，也可以直接套用游戏中的自动升级，提升车辆的整体性能，让赛车的PI指数接近极限。当然，如果玩家想要通过改造使得车辆变得稳定，适合过弯或强化甩尾的话，就要在改装升级上下一些功夫了。

◆调校

与系列其他作品一样，本作依然继承了专业的车辆调校系统。玩家可以对车辆的各个方面进行微调，使其达到令人满意的性能状态。不过对于非车辆发烧友的一般玩家而言，游戏的调校系统显得过于专业，在缺乏知识储备的情况下并不能很好地上手。此时玩家可以考虑进入社群菜单下的“调校设定”中，选取其他玩家所打造的建议调校方案，让车辆达到自己满意的性能。下面便对各个调校项目作简单的说明，希望能够给各位玩家带来帮助。

轮胎：轮胎项目下主要是对前后轮胎压进行调整，胎压越高车辆的加速度便越高，但抓地力会有影响，反之则可以提高抓地力，增加过弯的稳定性，但会影响到车辆的的加速与极速。前轮与后轮的胎压不可差距过大，否则可能会导致转向过度，建议在小范围内缓慢调节，可以适当降低一些1到2psi。

齿轮装置：主要是调节齿轮传动比，可以调节总传动比以及分别调节每个档位的传动比，往左侧车辆的急速越高，但加速能力会下降，往右侧调节车辆的加速能力提升，但急速会下降。从实用度方面考虑的话，建议往加速方面调一些，并且保证从一档开始每个档位的游标向左递减，使右下角的图表中的直线下侧端点能够保持为一条抛物线。

轮胎定位：可以调节轮胎的外倾角与束角，负值可以增加转向时的抓地力，增加转向的响应能力，正值可能会让车辆不稳定，因此建议在负值逐步进行调整，具体可以根据驾驶情况而定。最后一项是前后倾角的角度，越高则转弯的稳定性越强，但转弯半径也会越大，一般需要保持在5.0以上，可以根据情况适当增加。

放倾杆：放倾杆用于防止车辆的一端过度倾斜，提高过弯的稳定性，需要根据车辆前后的重量比来进行调节，前端和后端根据重量的不同调节不同的软硬度，较重的一端调硬一些，较轻的一端调软一些，具体数值可以根据驾驶情况来再进行调整。

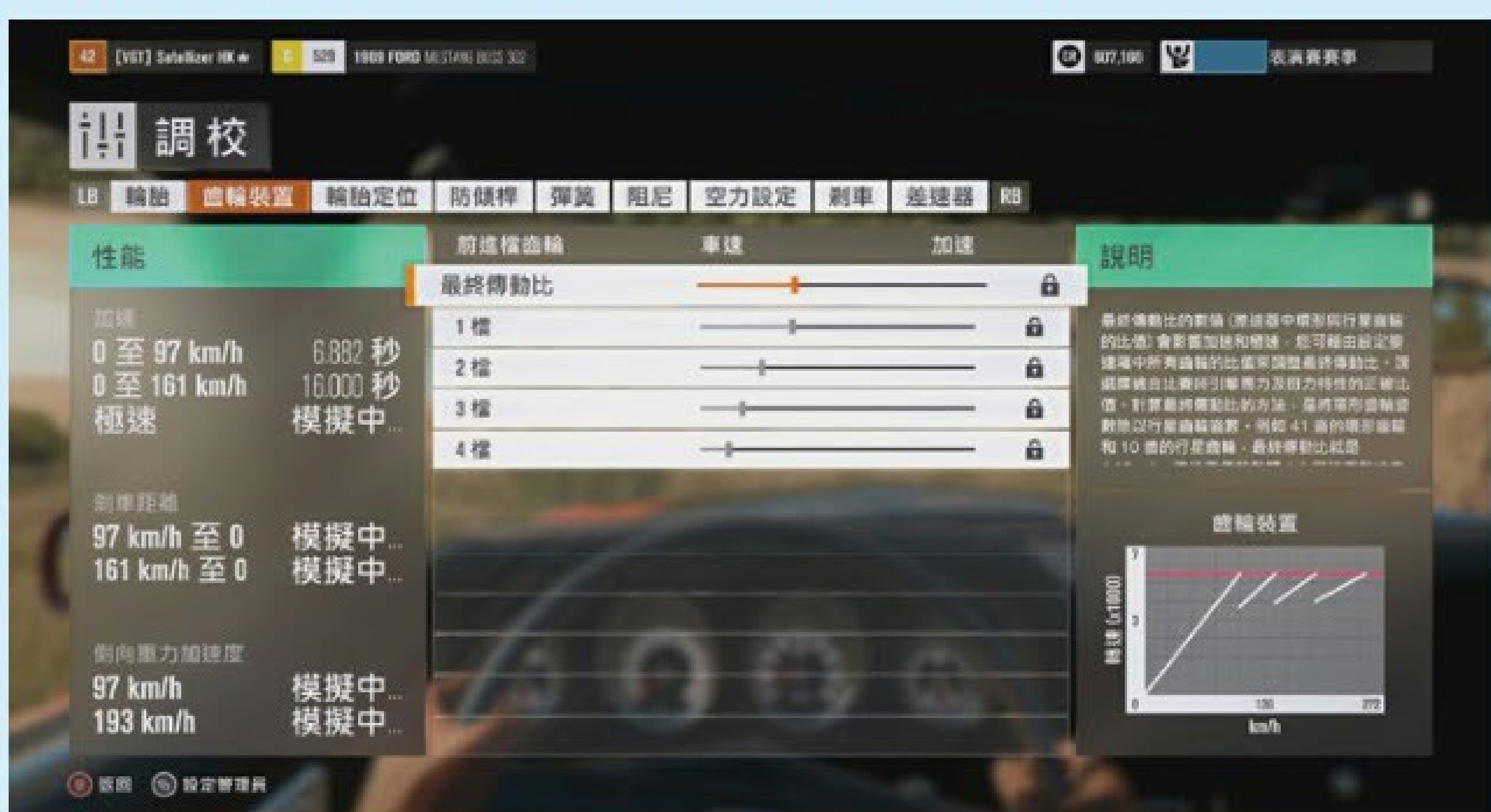
弹簧：调整弹簧硬度可以调整车辆的配重比，硬度越高的一侧车重也会越高，但太高便会让车辆丧失抓地力。前弹簧较软可以弥补转弯不足的情况，而前弹簧较硬则可以防止转弯过度，玩家可以根据车辆在转弯时的情况适当调整。

阻尼：调整阻尼可以改善车辆的操控性，分为压缩阻尼与回弹阻尼，增加阻尼硬度能够导致暂时的转向不足，而降低则可以增加转向过度，提高车辆的转向能力。调整时可以先调整回弹阻尼的硬度，然后将压缩阻尼的硬度调节至回弹阻尼的50%至75%之间。具体数值需要在驾驶过程中逐步调整。

空力设定：需要购买了空气动力相关的升级套件后才能进行调校，增加下压力可以改善车辆的操控性，但压力过大则会降低急速，并且加快轮胎的损耗速度。

刹车：刹车平衡会影响前后轮在刹车时被锁死的优先级，平衡向前可以增加刹车的稳定性，但可能导致转向不足；向后调整会增加专项能力，但会降低稳定性，需要尽量保证平衡在45%到55%的范围内。提高刹车压力可以提高刹车在短时间内产生的效果，但是会增加抱死的发生几率。

差速器：差速器用于控制左右两侧轮胎的转动速度差异，对于后驱车而言，提高后轮加速差速器可以加速差速器的锁定速度，使得两侧轮胎的转速差异减小，增加转向过度的情况，也可以维持车辆抓地力，想要实现漂移则必须尽可能提高加速差速器。对于前驱车和四驱车而言，降低前轮加速差速器，可以减少转向不足的情况，提高转向的响应速度。



拍卖场

拍卖场用于给玩家之间交易车辆，在这里玩家不仅可以参与竞拍其他玩家放入其中的稀有车辆，也可以将自己的闲置车辆公开竞拍赚取CR。



当然，如果是非常稀有的车辆，最终的竞拍价格一定会非常高昂，而过于普通的车辆则缺乏吸引力。因此想要在拍卖场卖出一辆车，并非是一件特别容易的车。如果玩家想要快速解锁拍卖出五辆车的成就的话，建议开小号或者在好友的帮助下完成。

技术

技术是玩家展现自己独特车技的最好方式，本作的技术结算系统与前作类似，玩家在驾驶途中只要达成技术条件便能得到分数，此时如果玩家没有继续展现技术，并且没有遭遇严重的碰撞或事故的话，这些分数便会在一段时间后被计入技术点数进度条中，每当进度条被填满即可在获得一个技术点数，这些技术点数可以用于在技术商店中兑换额外加成。如果玩家在限制时间内继续施展技术的话，便会进入连续技术阶段，此时玩家获得的分数将会有倍率加成，这一倍率会随着施展技术的次数逐渐升高，直至达到上限。需要注意的是，如果玩家在技术分数加成中出现事故或使用倒转功能的话，未结算至进度条中的分数便会直接清零。和前作一样，本作的普通技术也分为“普通”、“杰出”、“惊人”、“终极”四个等级，不同等级对应了不同的技术水平，等级越高获得的分数也会越高。技术的实现方式与前作依然没有太大区别，下面会列出普通技术的名称以及实现方法供玩家参考。

技术列表

技术名称	实现方式
甩尾	在行驶时大幅度转向，令车身进行斜向或横向侧移，在甩尾中向车辆甩尾方向推方向键，可向相反方向连续甩尾，直至车身平衡
极速	在维持高时速160公里或以上的情况下行驶450公尺
降低风阻	在维持时速80公里或以上的情况下紧紧跟着比赛对手车后
超车	在比赛中超过其他对手
烧胎	在前驶或倒车时突然改为相反的行进方向，然后在车辆几乎处于静止时再改回原本的前进方向
空中飞车	令车子腾空，四个车轮全部离地
双轮	令车子进入侧面倾斜，只用两个车轮行驶的状态
手刹车甩尾	在车辆转弯时进行手刹车，令车身进行斜向或横向侧移，通常可以作为连续甩尾的起始操作
险象环生	在维持时速80公里或以上的情况下与非比赛车辆擦身而过
破坏	撞毁不会影响车速的小型物件，例如路牌和折扣标记
180度回转	行驶中大幅度转向，最终令汽车向着反方向行驶
J字回转	倒车中大幅度转向，在车头摆向原本倒车方向时踩下油门前驶

额外加成：当玩家获得了技术点数后，即可前往“完成度”菜单下的技术商店兑换额外加成。相比起前作，本作的额外加成内容丰富了不少，并且被分为了嘉年华主办人、技术以及立即奖励三大类。每一类别的技术都是一个四乘四的正方形技能盘，玩家需要从技能盘的最下层开始兑换，每当兑换一个加成后，其四周的加成兑换权才会解锁。每一块技能盘最上层中央的额外加成比较独特，均为一辆特殊车辆，需要20个技术点才能兑换。由于积攒技术点是一个漫长的过程，因此推荐处于开荒时期的玩家，优先解锁能够为玩家前期或中期带来帮助的立即奖励以及技术分类下的额外加成，以方便在中期快速升级以及积攒更多的特技点数。

WHEELSPIN

系列经典的转轮抽奖系统在本作中依然健在，玩家只要升级就能获得抽奖机会，每升一级就能抽一次奖。抽奖可以获得的内容为CR和车辆，如果玩家运气比较好的话，在初期即可通过抽奖抽到大量CR或评级指数较高的车辆。值得一提的是，如果玩家购买了VIP包的话，抽奖所获得的CR奖励将为双倍。此外，抽奖还有机会获得各种Horizon特别版车辆。由于抽奖与XP有关，建议玩家在前期通过收集XP看板的方式迅速升级以获得抽奖机会。

嘉年华

每当玩家到达一个嘉年华地点后，便可以开启周边地区的相应赛事。通过完成这些赛事，玩家可以获得CR、XP以及粉丝数，而随着粉丝数的提高，玩家便能获得嘉年华地点的扩建权，在升级嘉年华地点后，更多的赛事便会解锁。不断地扩建嘉年华地点并开启新的嘉年华举办地，便是玩家在单人模式中的主线。

嘉年华地点



嘉年华地点便是玩家的据点，在地图上以不同颜色带有“H”字样的圆圈表示。不同于前作，本作将嘉年华地点中的各种设施整合在一起。玩家只需要进入了嘉年华地点，即可在车展、车库以及拍卖场之间快捷地切换。游戏中共有BYRON湾、YARRA谷底、内陆地点以及冲浪者天堂这四个嘉年华地点。这些地点会随着玩家粉丝数的增加以及等级的提升逐一解锁，每一个嘉年华地点的解锁与升级，都会解开周边一系列赛事，赛事的颜色与对应嘉年华地点的颜色相同。嘉年华地点的扩建需要粉丝数，而当玩家通过比赛获得的粉丝数达到一定要求后，系统便会提示玩家前往对应的嘉年华地点扩建嘉年华，每个嘉年华可以扩建四次，即最高五级封顶。

展示赛

展示赛可以理解为游戏中的正式赛事，完成这些赛事能够快速推进嘉年华举办地的扩建以及游戏的推进，在地图上以嘉年华对应颜色的小圆圈表示。其中展示赛即对应每个赛点的单个赛事，每个赛点都拥有特定的赛道，因此也需要玩家选择指定车辆类型中的车辆参赛，例如越野赛道往往限定越野车参赛。展示赛的参赛车辆均为12台，而单人模式中玩家的对手均为其他玩家的Drivatar。由于本作拥有诸多越野赛道，因此赛道的划分并不算十分明确，但路段之间依然拥有检查点，玩家需要严格按照检查点指引的路线行驶，并通过每一个检查点，错过检查点的话将会重置比赛进度。当玩家完成比赛后，系统会根据玩家所处的排名给出奖励，获得第一名所能获得的奖励往往十分丰厚。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

锦标赛

锦标赛往往由一系列赛道类型相似的赛点组成，并且要求玩家使用特定类别的车辆参赛。单场比赛的规则与展示赛类似，但是每场比赛结束后，玩家会根据排名获得积分，而锦标赛的最终排名，是根据参赛者所获得的总积分决定。此外，积分还会影响到参赛者的起跑排位。在游戏中，只有当玩家参加了锦标赛的第一场比赛，之后的比赛才会开启。如果玩家完成锦标赛且取得总排名第一的话，将能够获得特别丰厚的奖励，因此推荐大家优先完成。

表演赛

表演赛是一类特殊的比赛，玩家的对手将不再是其他玩家的Drivatar，甚至不是常规意义上的车辆，而是飞机、火车等其他类型的交通工具，在地图上以对手交通工具的图标表示。游戏中表演赛的数量并不算多，但每场都很惊艳，也算是系列的一大特色。由于表演赛所使用的车辆固定，而且玩家只需要在规定时间内跑完全程就能获胜，因此只要多跑几次熟悉赛道即可轻松取得胜利，难度并不算高。

漫游模式

既然主打开放世界，那么游戏的大地图自然不会让玩家无事可做。当玩家在地图上漫游时，将能够发现数量繁多的公开特技赛、挑战以及收集要素，部分赛事需要玩家的游戏完成度到达一定程度后才会解锁。下面便介绍漫游模式下的核心元素，以供各位玩家参考。



ANNA

ANNA是本作新增的智能导航系统，在默认键位下可以用方向键下打开。打开ANNA后，玩家可以通过方向键上下调整选项，然后按方向键右确定。ANNA可以为玩家快速设定到达想要进行的游戏目标的路线，也可以快速启动线上游戏的匹配。当玩家在漫游模式中不知道该做什么时，也可以调出ANNA来快速获得附近的可玩项目，可谓十分方便。

广播

广播是玩家驾驶旅程中的重要伴侣，游戏中共有涵盖不同音乐类型的八个广播电台，玩家需要通过开启新的嘉年华来解锁，每开启一个嘉年华便可解开两个电台。电台除了可以播放音乐为玩家的驾驶之旅助兴外，有时还会播放特殊的技术音乐，在播放技术音乐期间，玩家通过技术获得的分数将会有额外的两倍加成。此外，当玩家在技术商店中解锁"开放点歌"后，还能直接点播技术歌曲，不得不说是刷技术点的利器。

无人机模式

无人机模式是本作新增的模式，需要在技术商店中用技术点解锁，解锁后即可在菜单首页进入。在无人机模式中玩家可以利用主视角环游整个地图，不仅可以从另一个视角欣赏游戏中的澳洲风光，还可以帮助玩家寻找隐藏的XP看板以及折扣看板。当玩家发现漏掉了一些收集或者到达收集地点未找到目标时，不妨进入无人机模式查找一番。

公开特技赛

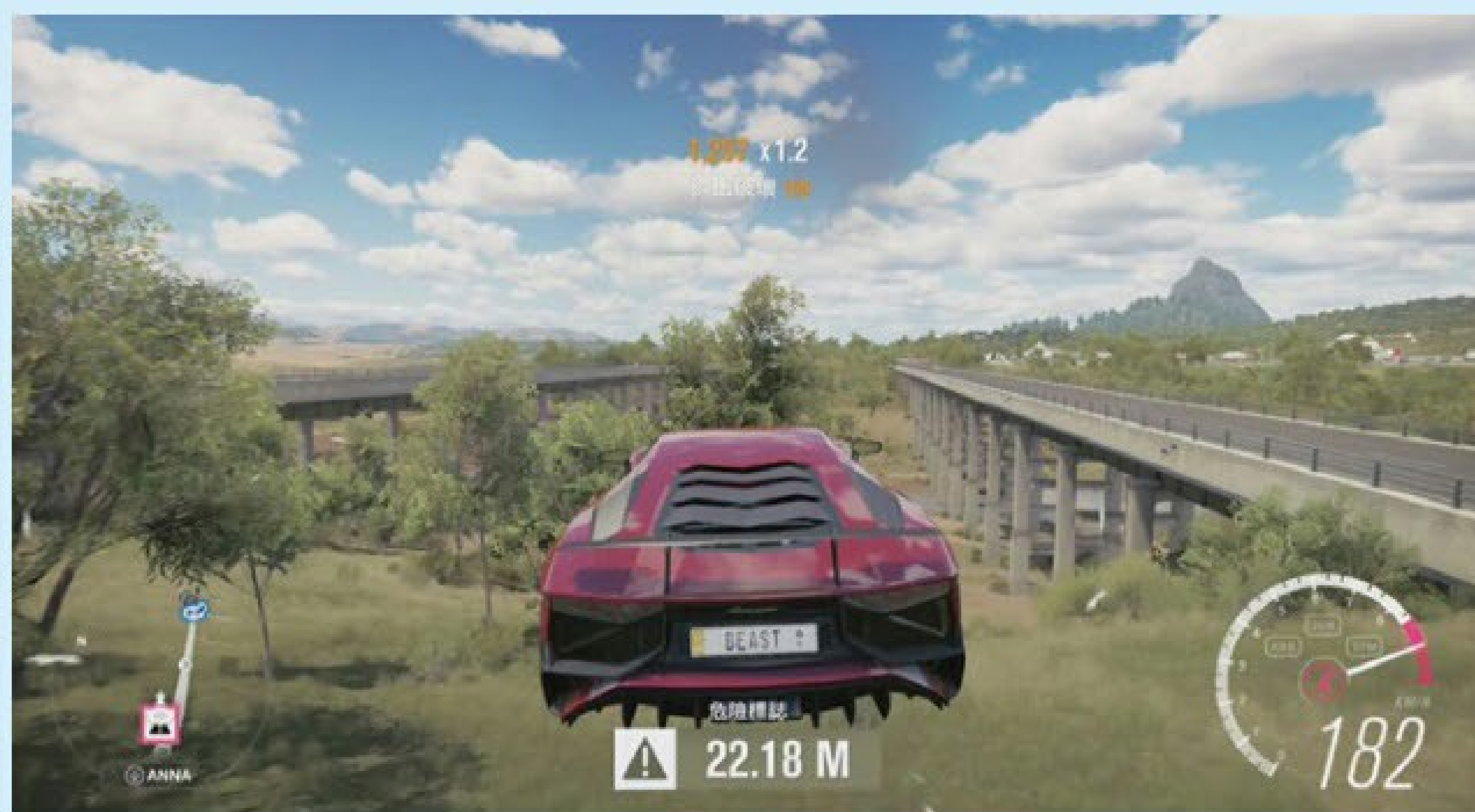
公开特技赛是散布在地图各种的挑战点，这些比赛的类型十分丰富，包括了测速、甩尾、空中飞车等，在地图上以对应嘉年华颜色的正方形表示。这些挑战并没有过长的赛道，玩家路过即可顺便完成，并且也能获得丰厚的奖励。特技公开赛的解锁与玩家的嘉年华扩建进度有关，并且在完成后也能够获得粉丝数奖励。不同于其他赛事，公开特级赛用于星级对玩家的表现进行评价，最低为一星，最高为三星，玩家所能获得的奖励也与评价有关。当玩家达成第一次评价后，即可看到达到下一评价所需要的指标。下面便给出每种公开特级赛的说明，帮助玩家快速上手。

测速照相：即通过道路摄像头测定车辆在通过时的瞬时速度，通常会出现在较长的路段上。玩家需要根据道路类型选择合适的车辆，并且选择一个距离测速点较远的地点起步，保持在不发生事故的状态以较高的速度通过，往往即可获得三星评价。

测速区间：测速区间通常是一个指定路段，玩家需要保持正常行驶的状态完成从起点至终点的行驶，之后系统根据玩家的平均速度给出评价。建议在进入路段前便进行加速，以保证在进入路段后就拥有较高的起始速度。

甩尾区域赛：甩尾区域赛往往是拥有多个弯道的路段，玩家需要在保持一定速度的基础上，在路段中完成多次连续且不失误的甩尾，这样才能获得高评价。建议玩家选择一辆适合甩尾的车辆，并且先多加练习。在过弯时通常利用手刹车甩尾起步，之后在通过推动摇杆让车子通过连续甩尾稳定车身，一般保证路段中的每个弯道都实现甩尾即可获得该路段的三星评价。

危险标志：危险标志通常是一些高台以及悬崖峭壁，玩家需要驾驶车辆高速从高台飞出，最后安全降落到地势较低的地面上。想要获得高评价，不仅速度是关键，玩家在车辆飞出高台时，还要用摇杆及时调整车身方向，这样才能尽可能远地安全着陆。



极限任务

嘉年华的解锁与扩建会解锁地图各处的极限任务，这些任务以对应嘉年华颜色的六边形图标表示。极限任务只能用指定车辆参加，任务内容通常为在限制时间内到达目标地点或是完成指定数量的技术。限时赛道并不会设置检查点，玩家可以根据情况抄近道，因此难度并不会太高。而部分技术相关的任务需要考验玩家对于技术的熟练度，部分任务还需要利用到周边的特殊地形，通常需要多加练习才能通过。

单挑比赛

玩家在漫游的过程中会在道路上遭遇其他玩家的 Drivatar，在接近对手时，玩家可以看到对手的挑战难易度，此时按下 X 键即可进入单挑比赛。单挑比赛通常是没有检查点的短途赛程，玩家可以利用各种抄近道手段来比对手优先到达目的地。获得单挑比赛的胜利能够获得 XP 与 CR 奖励，但算不上丰厚，并且无法获得粉丝数提升。不过当系统提示发现特殊的单挑对手时，前往并将其战胜便能将其雇佣至玩家自己的 Drivatar 阵容之中。

街头竞赛

需要通过不断赢得单挑比赛才能解锁的赛事，玩家需要与其他 11 名 Drivatar 一同参加街头比赛。比赛的赛道依然会设置检查点，但是玩家可以自由选择参赛车辆，而且赛道上不仅会有参加比赛的车辆，还会有正常行驶的路人车，玩家需要注意避让。赢得街头竞赛能够获得 XP 与 CR 奖励，但并不会增加粉丝数，是完全独立于嘉年华的赛事。



午夜对战

午夜对战需要赢得规定数量的街头竞赛后才会解锁，玩家需要与驾驶指定车辆的电脑进行街头单挑赛。比赛依然是拥有检查点的赛道，但是对手只有一辆车。比较特殊的是，在午夜对战中取得胜利后，玩家不仅能够获得 XP 与 CR 奖励，还能直接获得对手在比赛中使用的车辆。

收集品

除了比赛外，游戏中还有各类繁多的收集品等待玩家发掘，这些收集品不仅和成就相关，不少还能带给玩家额外的奖励。玩家可以在完成度菜单中资料一项的探索页面查看各大收集品的获得情况。下面便给出各种收集的简要说明，以供各位玩家参考。

车房宝物

在本作中，玩家除了可以通过抽奖、购买的方式获得车辆外，还能在地图上收集到一些年代久远的特殊车辆，这些车辆便是车房宝物。车房宝物的收集过程并不简单，首先玩家必须获得车房宝物的相关情报，之后地图上就会出现用紫色标注的圆形区域，而目标车辆便藏在这一区域的某一建筑中。当然，车房宝物的具体位置是不会被标出的，玩家需要在规定范围内自行寻找。直接开车瞎逛游自然难以找到，此时就需要利用地图雷达，找到范围中的一些白点，这些便是建筑物，之后依次前往排查就能找到目标。找到车房宝物后，这辆车便会归入玩家麾下，玩家可以直接在车库中进行换乘。

奖励看板

分散在地图各处的奖励看板依然是最为重要的收集品，奖励看板分为 XP 看板和快速移动看板，XP 看板在地图上的标志带有“XP”字样，而折扣看板则带有闪电符号。玩家只要在发现这些看板后将它们撞碎，即可立即获得对应的奖励，这些看板共有 150 块。XP 看板在撞碎后能够立刻获得 XP 奖励，分别有 1000、5000 以及 20000 三种，对于想要在前期快速升级的玩家来说，优先寻找 XP 看板是不错的选择。快速移动看板共有 50 块，主要用于减免快速移动时所需消费的 CR，当玩家撞碎所有的快速移动看板后，即可免费进行到指定嘉年华地点的快速移动。

漂亮景点

在本作中，散落在地图中的地标式美景也成为了一项收集要素，在地图上以紫色的正方形图标表示。游戏中可收集的景点共有 13 个，到达景点附近玩家就能在地图上获得景点的具体位置，观察完后就算发现了一处。由于景点往往会出现在道路沿边，推荐玩家在进行全道路探索的过程中顺便进行收集。

在线游戏

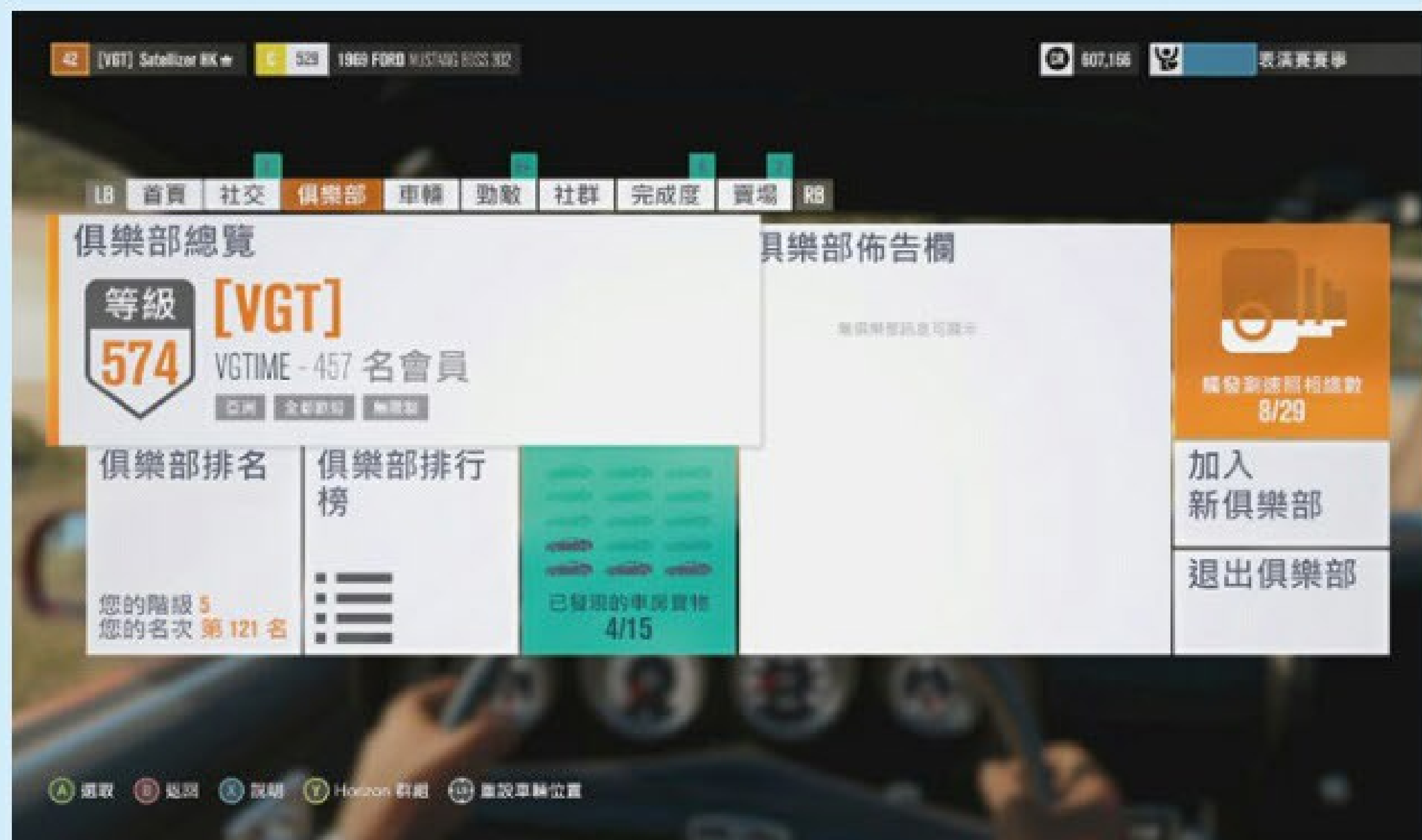
除了单机部分，游戏还拥有非常丰富的在线游戏内容让玩家进行体验。线上模式依然拥有冒险模式、漫游模式以及合作模式，冒险模式下玩家将需要与其他玩家比拼技术，与普通的竞速赛事不同，玩家需要在限制路程内施展连续技术来赚取 XP，而最终排名也有玩家所获得 XP 的多少来决定。

线上漫游模式则与单人漫游模式比较类似，但玩家可以与其他玩家或好友组成车队，参加一系列地图上的比赛以及任务，并且赚取丰厚的奖励。除了单人模式下拥有的赛事外，漫游模式中还拥有感染模式、国王模式以及夺旗等独有赛事。其中感染模式中有一位玩家扮演感染者，其余玩家需要躲避感染者的冲撞，而被感染的玩家则可以作为新的感染者去感染未被感染的玩家，保持未感染以及感染其他玩家都能获得分数，最后得分最高者获胜。而在国王模式中，玩家需要想办法从其他玩家手中夺取王冠，在时间结束时保有王冠的玩家将取得优胜。夺旗模式需要玩家在比赛开始后开车抢旗，之后将旗帜运送到指定位置得分，不过此时只要被其他玩家碰撞到的话，旗帜就会被夺走，最后得分最高者可以取得胜利。



劲敌

游戏中所有种类的赛事都会有劲敌赛，玩家可以在劲敌菜单下选择想要进行的劲敌赛。劲敌赛的对手由玩家选择，可以选择一些排行榜上成绩优于自己的玩家进行挑战。劲敌战中只会出现玩家车辆与劲敌车辆的幽灵，此时玩家与幽灵车是不会发生碰撞的，可以尝试研究幽灵车的驾驶轨迹并设法将其击败。赢得劲敌



战后，玩家将会获得更高的排名，并且获得CR与XP奖励。而当玩家的成绩被超越时，可以在“我的劲敌”选项中快速找到该对手并进行挑战。

需要注意的是，如果玩家在劲敌战的某一圈中过多碰撞并使用倒转功能的话，该圈便会被判定为不干净利落圈，而在与劲敌进行比较时，相同成绩下干净利落圈数较多的玩家排名会靠前，因此尽可能避免发生事故也是十分重要的。

俱乐部

俱乐部的功能与前作差别不大，玩家首先要选择加入一个自己心仪的线上俱乐部，加入俱乐部后玩家将会有机会获得俱乐部的XP与CR加成，同时玩家所赚取的XP也会提升自己俱乐部的排名。在玩家所处的俱乐部内部，玩家的阶级也根据玩家所做的贡献决定，累计贡献越高，玩家所能获得的阶级也就越高。而阶级得到提升后，能够获取的来自俱乐部的奖励也就越丰厚。

车友会

车友会位于世界地图上的“p”标志处，属于线上设施。本作的车友会选地是一个飞机场，在这里玩家可以将自己的爱车进行展出，也可以观摩其他玩家的车辆，并且获得车辆设计以及调校的方案，以便套用在自己的车辆上。此外，在车友会的飞机场还能进行直线加速赛，比较不同的是，在这里性能越低的车辆可以获得提前起跑的机会，C级车辆能够比S2级车辆提前起跑数秒。而提前起跑往往能带来较大的优势，帮助玩家战胜高性能车辆，并且获得丰厚的奖励，这也是快速提升等级的高效率方法之一。

成就

成就总数	1000点/64个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	50小时
在线成就	有
最少通关次数	1
有无可能错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

综述

本作的成就设计并不算难，所有成就都没有难度要求，玩家可以在低难度以及驾驶辅助系统的帮助下轻松达成。比较耗时间的成就除了收集以外，还有全额外加成以及等级相关的成就，这需要玩家不断游戏来积攒。当然，本作的在线模式拥有丰富的游戏内容，这些成就也往往能够在玩家在线游戏的积累过程中慢慢完成。

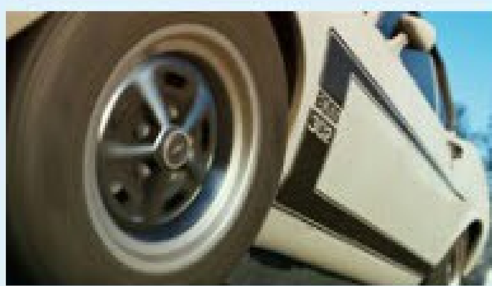
成就攻略

欢迎来到您的Horizon 10点



成就说明：已举办壮观的表演赛来庆祝Horizon嘉年华地点开幕

您说了算 10点



成就说明：已首次扩建您的Horizon嘉年华

跻身一流 10点



成就说明：已用Horizon嘉年华主办人身分赢得第一场展示赛事

专注目标 10点



成就说明：已在危险标志获得3星评价

获得方法：可以选择评价要求较低的危险标志处完成。

“你算什么... 喔，当我没说” 10点



成就说明：已在漂移区域赛获得3星评价

获得方法：可以选择评价要求较低的漂移路段完成，需要多加练习，建议选用适合甩尾的车辆尝试。

您录用了！ 10点



成就说明：已雇用一名Drivatar加入您的Drivatar阵容

您被开除了！ 20点



成就说明：已填满您的Drivatar阵容，并开除一名Drivatar以清出让另一名加入的空间

车手天堂 20点



成就说明：已在冲浪者天堂举办嘉年华

购车新手 10点



成就说明：已参观车展并购买您的第一辆车

第一名 10点



成就说明：已赢得第一场锦标赛

驰骋今夜 10点



成就说明：已赢得第一场街头竞赛



设计师 10点

成就说明
已规划并完成一场展示赛事的蓝图
获得方法 在展示赛事的菜单界面对赛事蓝图进行自定义，之后再完成比赛即可解锁。

玩乐高手 10点

成就说明
已完成另一名玩家的展示赛事的蓝图

我就收下了 10点

成就说明
已赢得您的第一场午夜对战

内陆捞针 10点

成就说明
已找到您的第一个车房宝物

宝物猎人 20点

成就说明
已复原所有车房宝物

下战帖 10点

成就说明
已建立并完成您的第一个极限任务蓝图

社群破坏者 20点

成就说明
已进行10个其他玩家建立的极限任务蓝图

飞车配名曲 10点

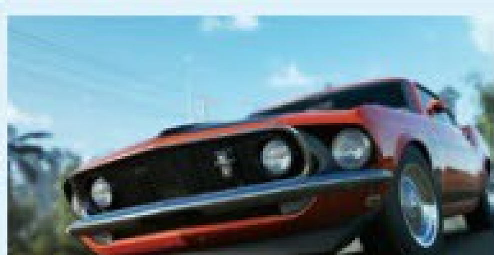
成就说明
已为您的嘉年华签下4个广播电台
获得方法 主线进行过程中解锁。

咆哮山谷 20点

成就说明
已在Yarra谷地举办嘉年华
获得方法 主线进行过程中解锁。

野地谋生 20点

成就说明
已在内陆地点举办嘉年华
获得方法 主线进行过程中解锁。

达成极限 20点

成就说明
已完全升级一个嘉年华地点
获得方法 将任一嘉年华地点升至5级便可。

需要建造更多水晶塔 20点

成就说明
已进行10次嘉年华升级

霸气经营 20点

成就说明
已完全升级所有嘉年华地点

史上最强Horizon 50点

成就说明
已完成最终表演赛

望尘莫及 10点

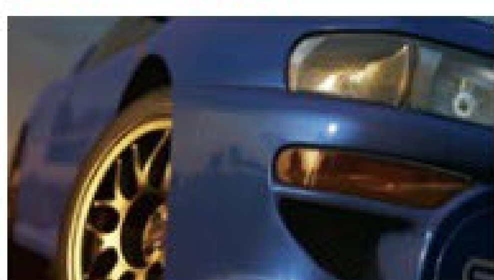
成就说明
已完成10场车队比赛

大车队 10点

成就说明
车队行驶已达100英里

此生无憾 20点

成就说明
已完成所有Horizon极限任务挑战

极限一角 10点

成就说明
已完成5个极限任务挑战

这些都是谁藏的? 20点

成就说明
已将150个奖励广告牌全部撞破

澳洲如我家 20点

成就说明
已驶过澳洲每一条路
获得方法 驾驶过的路段会在地图上呈高亮显示，之后需要补齐没有高亮显示的路段。

这是我的歌 10点

成就说明
已参与 5 次技术歌曲

职业优惠 20点

成就说明
已从技术商店取得一辆车
获得方法 技术商店每个技术页面最上层的中央解锁项目即为车辆,解锁任一辆就能取得成就。

我全包了 25点

成就说明
已完成技术商店所有页面（暂时性额外加成除外）

五星级卖主（A+++++） 10点

成就说明
已在拍卖场卖出5辆车
获得方法 推荐好友之间互相买，或者自己建立小号购买。

拍卖场掏车热 10点

成就说明
已在拍卖场赢得一辆车，并将车辆加入车库

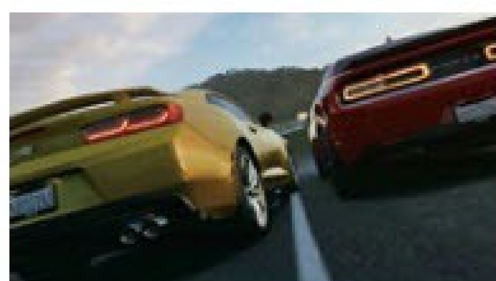
欢迎来到Horizon在线游戏 10点

成就说明
已在冒险模式与漫游模式共完成5场在线赛事

在线冒险家 30点

成就说明
已在冒险模式与漫游模式共完成25场在线赛事



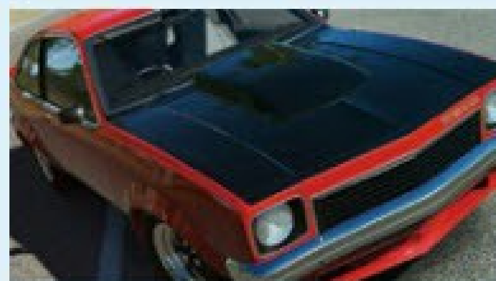
与友同乐 10点

成就说明
已在合作剧情模式中完成一场赛事

一路相伴 20点

成就说明
已在合作剧情模式中完成10场赛事

Forza摄影师 20点

成就说明
已为Horizon宣传活动拍下300辆车的相片

主场优势！ 10点

成就说明
已建立并完成一场只允许澳洲车款参赛的锦标赛

一掷千金 10点

成就说明
已为一辆车花费100万CR

Regal飞天英姿 10点

成就说明
已驾驶Reliant Supervan在机场危险标志飞跃300英尺

加速人生 10点

成就说明
已用每一种性能等级的车款在飞机场各完成一场直线加速赛

光辉夺目 20点

成就说明
已获得您的第一辆Horizon特别版车辆

保持连系 10点

成就说明
已从暂停选单进入Forza Hub

小魔王 10点

成就说明
已达到等级20

大魔王 25点

成就说明
已达到等级150

这就是FORZA！ 20点

成就说明
已建立并完成一场含有10场赛事，且全长超过100英里的锦标赛

耐力赛英雄 20点

成就说明
已建立一场有25圈，且全天不断的展示赛事，并以高手Drivatar为对手完成赛事

展示赛事专家 20点

成就说明
已在游戏中每一条比赛路线各完成一场展示赛事

Horizon硬派 30点

成就说明
已在游戏中每一条比赛路线为起点各完成一场锦标赛

艺术总监 10点

成就说明
已建立涂装、设定调校，并开始您的Horizon宣传活动职业生涯

剧透注意 10点

成就说明
已安装来自Rocket Bunny与Liberty Walk的零件

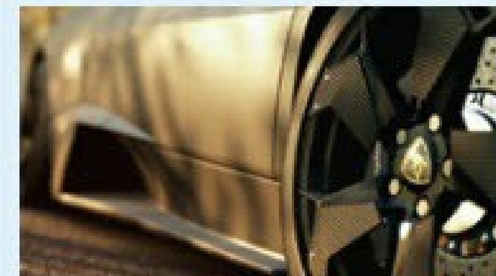
获得方法 主线进行到一定程度后才会解锁，解锁后即可在车库中进行升级，只有特定车辆可以使用。

街头赛车冠军 50点

成就说明
已赢得所有街头竞赛与午夜对战

明星之恋 10点

成就说明
已在50种不同的公开特技赛获得至少1星评价

宣传巨星 20点

成就说明
已在所有公开特技赛获得3星评价

肥龙摆尾 10点

成就说明
已驾驶车重至少2,500公斤的车辆在漂移区域赛赢3星评价

背包客 20点

成就说明
已发现游戏中所有美丽景点

Forza优先 20点

成就说明
已驾驶Lamborghini Centenario赢得一场比赛

聪明女孩！ 10点

成就说明
已驾驶2017 Ford Raptor在5种不同的公开特技赛赢得3星评价

有心插柳 10点

成就说明
已驾驶任何沙滩车施展桶滚式翻转

小兵立大功 10点

成就说明
已驾驶C级车辆在公开特技赛赢得3星评价

文 乙太　美编 咕噜





本文对应游戏版本：1.02

《真·三国无双 英杰传》是对于系列的一大创新，相信各位策略角色扮演游戏爱好者也对本作产生了兴趣。游戏主线的难度并不算高，并且有着诸多需要刷刷刷的要素，可以称得上是"时间杀手"。而在进行了 1.02 版本的更新之后，游戏也增加了一个适合高手进行挑战的难度，核心玩家也终于在高难度下有了发挥空间。本次的攻略将会为大家带来本作的系统详解以及主线攻略，当然与奖杯有关的实用心得也是必不可少的，希望能够为各位读者带来帮助。

真·三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演
PS4	真・三国无双 英杰传	日版
	2016年8月3日 售价为6800日元	本地1人	对应年龄：12岁以上

基础篇

操作列表

PS4	作用
方向键	移动光标
左摇杆	平移镜头
右摇杆	调整视角
○键	确定
×键	取消/跳过行动演出
□键	显示/关闭危险领域
△键	切换情报
L1/R1键	切换操作单位
L2/R2键	调整视角
R3键	地图缩放
OPTIONS键	打开菜单/跳过剧情

地图与关卡

本作的主线流程并非自动推进，而是需要在大地图上选择进入。本作的大地图上会有诸多不同的地点，这些地点将会随着流程的推进逐渐开放。当玩家选定一个地点后，便会弹出该地点的所有可选关卡，这些关卡会根据种类不同分为剧情、自由、支线 3 种，以关卡名称左侧的图标区分。剧情关卡用于推进主线流程，而自由战斗主要用来练级或刷武器，支线关卡则与其他武将的支线故事以及同伴武将的收集有关。总得来说，本作的流程推进方式较为自由，每个关卡均有明确的推荐等级，玩家可以根据自身情况自由选择练级或是推进流程。



在大地图界面按下 OPTIONS，就能打开地图菜单，菜单下的不同项目具备不同的功能，具体的功能解说参照后表。

地图菜单说明

项目	作用
武将编成	更变武将装备的武器、道具以及技能，或者在八卦泉界面学习技能
天绊镜	观看武将间的支线故事
商人	买卖武器道具，或对武器进行强化锻炼以及特殊锻炼
指南	查看关于游戏的各项说明
オプション	更改游戏中的各种设定，或是存档、读档以及返回标题画面等
次の战场へ	前往下一场剧情战斗所发生的战场

难度

一周目游戏时，关卡的难度将分为简单、普通、困难三个等级，而在困难难度下，敌人的能力值会有所提升，但是玩家在通过关卡后获得的报酬也会变好。值得一提的是，在 1.02 版本的更新之后，游戏追加了二周目限定的究极难度。而在究极难度下，关卡的推荐挑战等级均为 100，敌人的实力也会大幅强化，不过与此相对的是，玩家所能获得的 SP 也会变为 5 倍，战斗结束后所能获得的报酬也更丰厚。

天绊镜

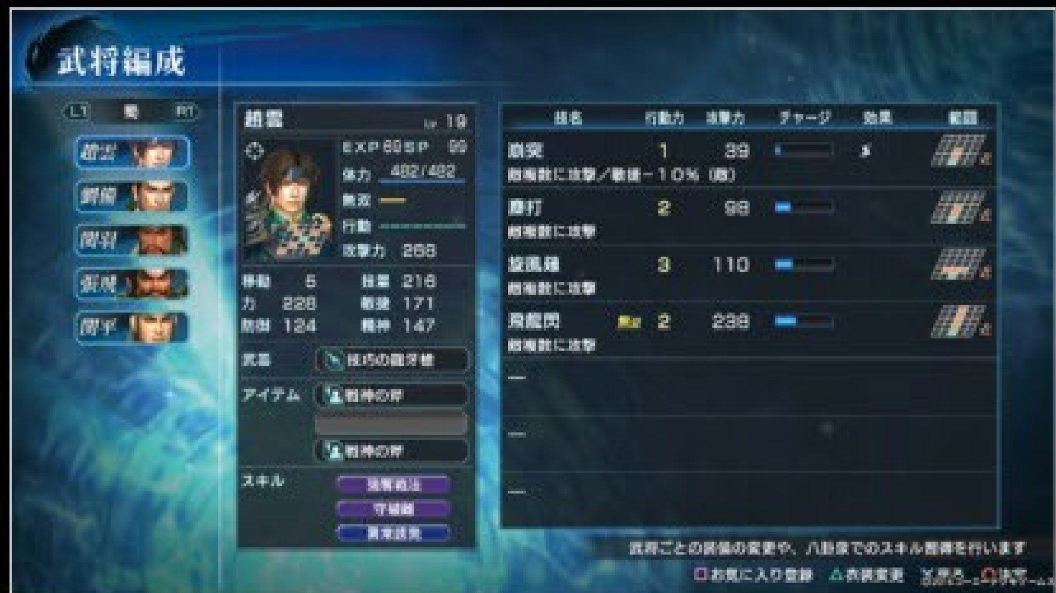
主线流程进行至第 3 章时解锁，本作的特色系统之一。天绊镜系统可以理解为武将之间的命运联系，所有无双武将无论是敌人还是队友，都拥有自己的天绊镜。这些武将的天绊镜，会随着游戏流程的推进以及其他天绊镜事件的完成而逐步开放。进入一个武将的天绊镜界面后，即可看到该武将的天绊镜进程，该进程由数个天绊镜事件构成，这些事件往往需要满足条件后依次解锁。不过在观看完天绊镜时间后，玩家也能获得丰富的奖励，或者解锁与武将加入相关的支线关卡。每个天绊镜事件的上下两侧都会有与该事件关联的武将头像，上侧的头像代表对该天绊镜事件有影响的天绊镜事件，而下侧的头像则代表该天绊镜将会影响到的天绊镜事件。不过解锁一个天绊镜事件的条件并不止一个，有的事件的解锁条件十分复杂，有的则需要在二周目才能解锁。解锁全武将的天绊镜事件是一个极为浩大的工程，建议玩家到了二周目后再集中完成。



武将篇

武将能力

一名武将的强弱由武将的各项能力值决定，玩家可以通过进入武将编成画面进行查看，也可以在战场中按△键直接查看选定武将的各项能力。武将的能力值种类繁多，每一种能力值都有其具体的作用，下面便给出武将能力的详细说明，供各位玩家参考。



武将能力说明

项目	作用
等级（Lv）	角色目前的等级，每提升一次等级需要100EXP，等级提升后角色能力会得到强化，特定等级能够学会新的攻击技或EX攻击
EXP	升级所需经验值，可以通过攻击或击破武将获得
SP	击破武将可获得，用于在八卦泉处习得技能
体力	武将当前体力，归零便会败走
无双	无双槽积攒状态，条数会随等级提升而增加，攒满一条即可使用无双乱舞
行动	目前的行动力，每回合回复3点，共鸣中时为回复5点
攻击力	武将的力属性加上武器攻击力后的综合攻击力，数值越高，能够造成的伤害越高
移动	一次移动中的可移动格数
力	影响武将的综合攻击力
防御	数值越高，受到的伤害越低
技量	数值越高，攻击技的命中率越高
敏捷	数值越高，回避敌人攻击的几率越高
精神	数值越高，士气上升提升的伤害越多，士气下降降低的伤害越少

武将类型

本作中收录了几乎所有在《真·三国无双 7》中的可操纵无双武将，这些武将在本作中都有机会成为同伴。无双武将根据性能和特长的不同，被分为攻击型（アタック）、防御型（デイフエンス）、技巧型（テクニック）、速度型（スピ－ド）以及智慧型（メンタル）这五类。武将所属的类型决定了其拥有该类型所专属的特性，具体可以参考如下的表格。除了特性不同外，武将的所属类型还决定了其共鸣范围以及八卦泉的类型，具体的差异请参考下文中的相关部分。不同类型的武将在战场上拥有不同的分工，玩家在准备出战武将阵容时，尽量安排不同类型的武将上场，往往能使作战的自由度有所提高，共鸣的触发也会更为灵活。

武将类型说明

图标	类型	特性
	攻击型	攻击力随体力减少而提升，攻击力较高的前卫型角色
	防御型	从正面而来的近距离攻击伤害减半，防御能力较强，缺点是移动力较差
	技巧型	更容易发动会心一击，技量一般较高，攻击容易命中，从敌人背面进攻造成大威胁
	速度型	无视敌人的移动阻碍进行移动，敏捷较高，但防御能力较差，需要当心来自背面的攻击
	智慧型	回合开始时获得体力回复

八卦泉

“八卦泉”系统简单来说就是 RPG 游戏中的技能树系统，每名武将都拥有属于自己的八卦泉，玩家可以从八卦泉的中心开始，通过耗费 SP 逐渐解开八卦泉上的技能。每当解开一个技能后，该技能周围的技能才会处于可解开状态，因此技能只能由中心向外慢慢解开，而后期的技能往往需要消耗较高的 SP。值得一提的是，并非每名武将的八卦泉均不一样，八卦泉的式样以及可学习的技能该武将的武将类型决定，同一类型的武将，他们的八卦泉是完全一样的。

八卦泉上的技能分为两种，第一种为直接让武将的数值获得成长的能力提升型技能，第二种则为在战场发挥作用的被动型技能。被动型技能需要在装备界面进行装备后才能发挥作用，不过每名武将最多只能装备 3 个被动型技能，因此在 SP 不多的前中期时，建议优先学习能力提升型技能，然后再选择一些实用的被动型技能进行学习。



推荐技能说明

治愈系技能：游戏中缺乏明确的回复系角色，因此大部分情况下需要依靠道具进行回复，而学习诸如“体力の泉”治愈系技能，便可让武将获得自我恢复的能力，对于持久战帮助很大。

血の滾り：该技能可以让武将所给予的伤害用于回复体力，对于擅长输出的攻击型武将而言，这是非常有必要学习的技能。

共鸣の泉：全部技能中惟一可以用于回复共鸣槽的技能，而且智慧型武将学习起来比较简单，推荐让智慧型武将学习。

韦驮天系：用于增强移动力的技能，对于需要赶路的关卡而言十分重要，可以让移动力较差的攻击型或防御型武将学习。

连击系：由于共鸣是本作中最为重要的系统，并且在运用得当时能够发挥极大的作用，因此用于增加共鸣蓄力增量的连击系技能也十分有用，推荐让常常用来作为共鸣发动者的速度型武将学习。

守破离系：用于增加经验值获得量的技能，对于快速培养高等级武将十分重要。

慧眼：可以增加击破武将时获得的SP，对于想要解锁全武将八卦泉的玩家而言，这是必须学习的技能。

道具

道具即可以在战场上使用的消耗品，道具可以在商店中进行购买，击败敌人时也有一定几率获得道具。本作中的道具在外形以及用途上基本与《真·三国无双 7》一样，这些消耗品可以用于回复体力、无双槽，解除异常状态或者是暂时提升攻击力、防御力。不过道具也需要在武将装备界面进行装备后，才能在战场上进行使用，每名武将所能装备的道具相互独立。不过值得一提的是，在战场上使用道具并不会消耗该武将的行动回数，在使用完道具后，武将仍然可以进行移动、攻击、防御或共鸣。

武器

本作中武器的设定也与正统作品类似，每名武将使用的武器类型均有不同，而同一种武器下有着 6 把稀有度不同的武器。武器的稀有度越高，其数值就越高，往往也会拥有较强的初始附加效果，并且可以附加更多的效果。武器的获得方法多种多样，随着流程的推进，稀有度从 1 到 4 的武器均有机会从商人处购买到。此外，玩家在击败武将或是战斗胜利后，也能够从战后结算的宝箱中获得武器。因此到了游戏后期，玩家往往需要在自由战斗中为主力武将们刷武器。稀有度 5 与稀有度 6 的秘藏武器只能在关卡中获得，主要是在白银宝箱与黄金宝箱中掉落，最低难度下也有获得的机会。

武器的附加效果是对武将能力的百分比加成，由于一把武器有可能拥有多个附加效果，并且能够大幅度提升武将的能力。因此在选择武器时，不但需要考虑武器的攻击力，其附加效果也是重要的参考因素。



武器锻炼

游戏的推进过程中玩家所拥有的武器数量会越来越多，而武器持有数量是存在上限的，而且一名武将只能携带一把武器，因此我们需要处理掉多余的武器。处理武器的方法除了可以将它们在商人处卖掉以外，还可以进行武器锻炼。游戏提供了两种武器锻炼的方式，第一种为强化锻炼，这种锻炼方式是直接花费金钱提升武器的攻击力，每提升一点攻击力便需要花费一定数额的金钱，而攻击力提升数值越多，提升一点攻击力所需要的金钱也就越多，推荐用于在后期强化极品武器；第二种锻炼方式为特殊锻炼，该锻炼方式允许玩家选择一把需要锻炼的武器，之后再选择一把媒体武器，之后即可花费金钱，将媒体武器上的一个附加效果转移至对象武器上，媒体武器则会消失。当转移的附加效果是对象武器上已拥有的附加效果时，两个效果将会合并且叠加。

战场篇

战斗准备

与系列正统作品一样，在战斗开始之前，玩家能够在战斗准备画面了解关卡信息，更变武将的装备以及对武将的初期配置进行调整。战斗准备画面中会有一张战场的缩略图，帮助玩家了解概况，缩略图上方则是战斗的胜利与失败条件。当然除了战斗准备界面，玩家也可以在战斗期间按下 OPTIONS 键，调出战场菜单以查询战场信息。下面便对战斗准备菜单进行简要说明。

武将能力说明

图标	说明
	我军单位
	敌军单位
	友军单位C
	墙壁、柱子（无法直接通过）
	目标地点、目标单位等
	门

战斗准备菜单说明

项目	作用
配置	配置出击武将以及武将的初始位置
武将编成	调整武将的装备、道具、技能等
战场情报	查看敌我单位的详细情报
战功目标	查看本战额外目标的达成要求，达成后能获得额外奖励
指南	查看关于游戏的各项说明
オプション	更改游戏中的各种设定，或是返回大地图或画面等
开始战斗	正式进入战场开始战斗

战场画面详解



①单位情报
②共鸣槽
③士气槽
④移动范围
⑤共鸣范围
⑥单位方向

移动

本作的武将移动顺序与大部分传统 S・RPG 有所不同，武将之间并不存在行动的先后顺序。在我方行动阶段，玩家可以自由选择想要优先移动的目标，我方武将可以在蓝色的移动范围内自由移动。值得注意的是，本作也存在 Z.O.C 的设定，也就是我方武将的移动会被相邻的敌方单位阻挡，不过速度型武将不少该设定的影响。此外，玩家在移动前可以按下□键，打开危险领域的显示，此时战场上出现红色感叹号的范围，即可能遭受敌方攻击的范围，应当避免让体力较低的武将进入这些区域。



攻击系统

相比其他 S・RPG 作品，本作的攻击系统十分独特。当玩家选择了“攻击”指令后，便会进入攻击技登录界面，此时可以在行动力的允许范围选择多个攻击技进行攻击，攻击技所消耗的行动力以及武将剩余行动力都会在画面中直观显示出来。在行动力允许的情况下，玩家可以重复选择同一种攻击技，也可以选择不同的攻击技进行攻击，每个攻击技都可以单独选择攻击的方向与目标。在选定攻击目标时，玩家可以看到攻击技能对敌人造成的大致伤害，以及是否能将敌人击败。当玩家完成攻击登录，且有行动力剩余时，这部分行动力会累计到下一回合之中，因此适时地积攒行动力用于爆发攻击，也是需要学会的战术之一。

在攻击登录完毕后，武将便会按照玩家的登录设定实行攻击，此时玩家可以在画面左侧看到武将造成的实际伤害以及成效，如果出现“CRITICAL”字样，则代表攻击造成会心一击；如果出现“MISS”字样，则代表攻击被回避；如果出现“GUARD”字样，则代表攻击被防御。本作中玩家的攻击方向不同，攻击效果也会存在差异，从侧面、背面进行攻击时，伤害会提升，目标敌人头上会出现“WEAK”字样，侧面攻击时伤害提升 15%，背面攻击时

伤害提升 30%；当从正面攻击处于防御状态的敌人时，伤害便会降低，目标敌人头上会出现“RESIST”字样。除了攻击方向会影响攻击成效外，游戏中也有着高低差的设计，不过与其他游戏不同的是，高低差并不会影响攻击成效，而是当武将处于不同高低差时，互相都不能成为近距离攻击的目标，远距离攻击则可以无视高低差，攻击处于不同高低差下的敌人。

攻击技

攻击技是武将的主要攻击手段，每名武将都拥有多个性能差异较大的攻击技，并且在升级后能够学到更多的攻击技，部分攻击技也能随着武将升级得到强化，成为“EX 技”。玩家可以在武将编成画面以及攻击登陆时，查看到各攻击技的详细情报，这些情报从左至右依次为技名、所需行动力、攻击力、共鸣槽积攒量、特殊效果以及攻击范围。值得一提的是，攻击技的范围除了有具体范围外，还拥有近距离攻击以及远距离攻击两种属性，近距离攻击的攻击方向只能在武将周围的四个方向间更变，远距离攻击的具体范围则可以在一个大范围内自由变动。部分攻击技带有特殊效果，特殊效果中既有提升自身能力的效果，也有降低敌人能力或为敌人施加异常状态的效果，多加利用能够使得攻关更为轻松。



攻击技中比较特殊的为无双乱舞，无双乱舞除了会消耗较多的行动力外，还需要在无双槽处于 1 格以上时才能释放，释放后会消耗无双槽，不过无双乱舞无论是攻击范围还是攻击威力都十分强劲。无双槽的积攒方式十分简单，攻击敌人或被敌人攻击，都能使无双槽得到增长。

士气槽

士气槽显示了敌我双方的士气情况，其中的蓝色部分代表我方士气，红色部分代表敌方士气。士气槽会对武将的能力产生影响，我方士气越高，武将所能造成的伤害也就越高，反之则会下降。提升士气槽的方法十分简单，只需不断击破敌人便可。

玉之力

玉之力是本作原创女主角黎霞所持有的特殊力量，在特定的战斗中，可以将指定武将移动至战场上的指定地点并且选择使用玉之力，便可以发挥出足以改变战局的强大力量。值得一提的是，在部分关卡中敌军也可以使用玉之力。

共鸣



共鸣也是本作的特色系统之一，运用得当的话拥有扭转战局的力量。当画面上方的共鸣槽积攒至最大时，并且当有武将处于共鸣发动者的共鸣范围中时，便可以发动共鸣。共鸣的参与者最少为 2 人，最大为 9 人，这些武将必须处于共鸣发动者的共鸣范围之中，武将的共鸣范围由其武将类型决定，具体可以参考下面的图示。共鸣发动后，所有参与共鸣的武将会回复 5 点行动力，已经行动过的武将将获得再次行动的机会，并且攻击所获得的经验值将被所有共鸣参与者共有。因此，想要发动共鸣时，建议优先选取出一名发动者，之后让其余参与者进行行动，并确保他们的待机位置能够处于发动者的共鸣范围内。待除发动者外的参与者们都行动完毕后，再将发动者移动至合适的位置发动共鸣，便可以最大化共鸣所能带来的增益。

当最后一名共鸣参与者行动完毕后，玩家还可以在该武将周围 5 格范围内选择一个 3×3 的区域发动“共鸣乱舞”，对该区域的武将造成大伤害。在“共鸣乱舞”的演出过程中，玩家还可以通过连打○键，能够使得乱舞获得伤害加成，提升最终的伤害倍率。参加乱舞的武将越多，所能提升的倍率上限也就越高。值得一提的是，当玩家的攻击达成特殊条件时，共鸣槽的积攒量便会获得额外加成，特殊条件分别有三种，分别是攻击技的攻击范围内均有敌人被攻击且命中，被攻击单位被击破以及使用了多个不相同的攻击技进行攻击。多加利用这些特殊条件，能够使得共鸣槽的积攒变得十分简单，如果敌人数量够多的话，配合武将共鸣，甚至可以使得共鸣槽一直处于攒满的状态。此外，共鸣槽的当前最大值的多少也会影响到对我方武将的能力加成，因此保持共鸣槽处于最大，并且找准恰当的时机释放共鸣便显得十分重要。

共鸣范围一览

武将类型	范围图示
攻击型	
防御型	
技巧型	
速度型	
智慧型	

主线关卡流程指南

第一章

今はまだ乱世を知らず

推荐Lv	1
胜利条件	敌军团全灭
失败条件	赵云败退

战功目标	
内容	奖励
击破敌方任一单位	小馒头
共鸣蓄力达到500点	铜块（小）
5回合内击破敌方3个单位	SP5

关卡要点

本关控制角色为赵云，开始后便会有移动、战斗、防御、无双乱舞等战斗系统的教学，玩家按照步骤完成即可，整体毫无难度。

黎明を告げる少女

推荐Lv	1
胜利条件	敌军团全灭
失败条件	赵云或雷斌败退

战功目标	
内容	奖励
击破敌方3个单位	小馒头
共鸣蓄力达到1000点	铜块（小）
5回合内击破敌方10个单位	SP5

关卡要点

本关开始远程角色雷斌便会加入，开始后会有武将类型相关的教学，按照教学击破敌方盾牌兵后，黄巾军残党便会开始对西门进行防卫。此时需要按照教学使用雷斌进行远距离攻击，玩家也可以借此机会熟悉一下远程武将的攻击方式。教学完成后敌方会陷入士气低下状态，之后的战斗就十分简单了。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

そして龙は巣立つ

推荐Lv	1
胜利条件	击破野党头领
失败条件	赵云或雷斌败退

战功目标	
内容	奖励
发动2人以上的共鸣	中馒头
共鸣达成1000点	铜块（中）
5回合内击破敌方18个单位	SP10

关卡要点

本关会有共鸣相关的教学，玩家可以借助共鸣在一回合内击破大量敌人。击破野盗副将后，中央的门就会打开，之后直取首领就能过关。不过想要达成战功目标的话，就要多多利用共鸣，争取尽快消灭杂兵。

焰の力

推荐Lv	12
胜利条件	击破董卓
失败条件	袁绍败退

战功目标	
内容	奖励
共鸣蓄力达到18000点	韦驮天靴
发动3人以上共鸣	铜块（大）
击破张辽	木制の宝箱

关卡要点

我方进军到一定程度后，张辽会在袁绍附近作为敌方增援出现，因此一开始一定要在袁绍周围留好角色，以便在张辽出现后第一时间将其击破。在到达大将董卓附近时，敌人第二批增援便会出现，此时利用共鸣将他们一网打尽即可。本关过关后天绊镜系统开放，刘备、关羽、张飞暂时离队。

第二章

乱れる理

推荐Lv	5
胜利条件	击破魏续、侯成、宋宪
失败条件	袁绍败退

战功目标	
内容	奖励
5回合内击破敌方5个单位	玉玺
发动2人以上的共鸣	铜块（中）
击破高顺	点心

关卡要点

本关曹操、夏侯惇、孙权、袁绍会作为友军NPC登场，但玩家不能对他们进行操作。需要注意的是，曹操军会向西北进军，而孙权会朝东南进军。当他们进军到一定程度时，都会有敌方增援登场，而将增援的敌人击破后，袁绍本队才会开始进军。因此我方一开始也要兵分两路，分别帮助曹操、孙权击退增援，击破增援而来的臧霸、高顺，曹操、孙权才会继续进军。由于曹操周围会有夏侯惇随行，因此建议让雷斌跟随，而赵云则可以前去支援孙权。击破增援后，在NPC的帮助下扫清剩下的头目即可过关。

巡りあう运命

推荐Lv	7
胜利条件	击破华雄
失败条件	袁绍败退

战功目标	
内容	奖励
共鸣蓄力达到10000点	战神の斧
发动2人以上的共鸣	铜块（大）
击破牛辅	木制の宝箱

关卡要点

击破汜水关周围的武将后袁绍便会开始进军，不过此时增援会分别出现在南侧与北侧，此时需要击破徐荣、牛辅才能解除袁绍的动摇状态。由于袁绍会受到夹击，因此玩家需要时刻做好护卫工作，防止其被击破。此外，本关可以使用五人共鸣，是快速清扫敌人的利器。



鬼か、神か

推荐Lv	10
胜利条件	击破贾诩→击破吕布
失败条件	袁绍、赵云、刘备、关羽、张飞任一人败退→袁绍败退

战功目标	
内容	奖励
击破敌方30个单位	战神の铠
共鸣蓄力达到15000点	木制の宝箱
击破投石器	老酒

关卡要点

在关卡开始前，最好让赵云学会技能“破坏の槌”。本关我方会被分隔开来，此时让赵云和雷斌单独沿路前进，不需要进行合流。到达北侧悬崖后会触发敌人增援的剧情，此时用赵云迅速破坏掉投石器，并且与我方大军合流。注意在击破贾诩时尽量积攒实力，因为之后吕布会作为BOSS出现，尽量在其出现后利用共鸣将其秒杀。



第三章

仁を掲げる者

推荐Lv	15
胜利条件	击破夏侯渊→击破夏侯渊与于禁
失败条件	所有守备兵长败退

战功目标	
内容	奖励
共鸣蓄力达到20000点	仙药
发动2人以上的共鸣	铜块（中）
7回合内击破夏侯渊	青铜の宝箱

关卡要点

本战的重点在于保护守备兵长，不过只要保证他们没有被全灭即可。初期击破一定数量敌兵后夏侯渊会向卫兵发动进攻，但无论卫兵是否被击破，于禁都会作为增援出现，此时将夏侯渊和于禁击破便可过关。

覇を行く者

推荐Lv	18
胜利条件	陶谦成功防卫10回合
失败条件	陶谦败退

战功目标	
内容	奖励
击破敌方15个单位	铜块（小）
共鸣蓄力达到21000点	银块（小）
7回合内击破郭嘉	青铜の宝箱

关卡要点

本关的主要任务在于防守，并且确保陶谦能够生存。夏侯惇与郭嘉会在第2、第3回合分别开始进军，因此要做好牵制工作。此外，第5回合敌方增援便会出现，此时西南开门并且荀彧开始进军。如果不管荀彧的话，他会对陶谦造成极大威胁，因此建议事先在前进路上安排好我方角色。想要获得7回合击破郭嘉的战功的话，利用共鸣奥义进行秒杀是最好的选择。

再びの別れ

推荐Lv	20
胜利条件	赵云与雷斌到达撤退地点
失败条件	赵云或雷斌败退

战功目标	
内容	奖励
8回合内击破7个敌方单位	铜块（中）
发动2人以上的共鸣	银块（中）
10回合内击破夏侯渊	青铜の宝箱

关卡要点

本战赵云与雷斌会被孤立，并且需要保证他们生存并且达到指定地点，因此在战前最好为他们装备上回复系技能以及回复道具。从初始位置进军一定程度后，就会出现敌方增援，而我方NPC关羽和张飞也会在第6回合开始时撤退。将于禁击破后，北侧据点外的东门才会打开，此时夏侯惇会作为敌方增援出现。而将曹仁击破后，北据点南门便会打开。由于本关战力不足，尽量要避免不必要的战斗击破关键武将与战功目标武将后，便要立刻进军。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

第四章

龙虎相见える

推荐Lv	21
胜利条件	击破黄祖
失败条件	孙坚败退

战功目标

内容	奖励
共鸣蓄力达到21000点	铜块（大）
发动3人以上的共鸣	大点心
击破传令兵	青铜の宝箱

关卡要点

本关的难度并不算高，作为友军的孙坚军队十分强大，孙坚更是会带头清理敌人。我方一共能够出击 4 人，可以注意清理一些残血的敌人，以免经验值被 NPC 抢走。传令兵会在敌人被击破至一定程度后出现，此时一定要派我方部队进行围堵，以便达成本关的战功目标。

独り立ち

推荐Lv	22
胜利条件	击破刘表→孙策达到指定地点
失败条件	孙坚或孙策败退→孙策败退

战功目标

内容	奖励
击破敌方13个单位	银块（小）
共鸣蓄力达到20000点以上	仙桃
5回合内击破刘表	青铜の宝箱

关卡要点

虽然初期的敌人数量不多，但当玩家击破守门人，孙坚进入襄阳城后，敌人的伏兵便会出现。而在孙坚战败后，作战目标则会变为护送孙坚进行脱离。本关投石机的伤害十分高，需要注意不进入它们的攻击范围。



当然，玩家也可以在装备了技能“破坏の槌”后，借助共鸣乱舞迅速将投石机进行破坏。

その武、强暴につき

推荐Lv	24
胜利条件	击破夏侯渊、李典、乐进
失败条件	吴资败退

战功目标

内容	奖励
5回合内击破敌方12个单位	银块（中）
发动3人以上的共鸣	仙药
5回合内击破乐进	青铜の宝箱

关卡要点

本战开始时吕布、张辽、吕玲绮会加入我方，吕布的实力很强，因此难度并不算高。乐进会主动向吴资进军，应当优先将其击破，之后陈宫的士气会上升。击破守门人后夏侯渊等敌人便会主动进军，因此在之前必须优先对吴资进行救援。本战结束后，吕布会再次从我方脱离。

激突、激斗、激震

推荐Lv	26
胜利条件	击破于禁→吕布到达撤退地点
失败条件	吕布或陈宫败退

战功目标

内容	奖励
共鸣蓄力达到22000点	银块（大）
发动3人以上的共鸣	玉玺
击破程昱与牛金	青铜の宝箱

关卡要点

本战吕布将作为友军 NPC 登场，因此无法被玩家操控。吕布虽然强悍，但也要留意其安全，确保他不会被敌军击破。击破于禁后敌方增援出现，此时陈宫会使用玉之力，之后吕布军便会开始撤退。此时要跟随护送吕布军前进，因为撤退地点附近会有夏侯惇增援出现。此外，如果玩家想要获得战功目标的话，记得要将程昱与牛金击破。



败将は雪路を行く

推荐Lv	28
胜利条件	击破所有曹操军武将
失败条件	所有我方武将败退

战功目标

内容	奖励
击破18个敌方单位	银块（小）
共鸣蓄力达到23000点	铜块（中）
击破吕虔与曹洪	青铜の宝箱

关卡要点

我方初期会处于被包围状态，不过此时也是击破敌人的好时机。尽快积攒共鸣槽，并且将敌方武将逐一击破。击破一定数量的武将后，敌方增援便会出现，同时敌军的士气上升。不过此时关羽、张飞也会带领增援赶到，让他们对付增援的敌人比较好。本战结束后刘备、关羽、张飞再次加入队伍，而吕布、陈宫、吕玲绮、张辽脱离队伍。

ただ欲望のままに

推荐Lv	30
胜利条件	击破吕玲绮→雷斌与张飞到达撤退地点
失败条件	雷斌或张飞败退

战功目标

内容	奖励
5回合内击破14个敌方单位	银块（中）
发动3人以上的共鸣	银块（大）
5回合内击破吕玲绮	青铜の宝箱

关卡要点

战斗开始后吕布便会处于激昂状态，而且实力强得出奇，因此千万不要试图与其正面对抗。我方部队应当优先击破吕玲绮，使得城内的弩炮停止攻击。之后前去击破陈宫，使得下邳城开门，之后与其他武将合流。敌人增援登场后，吕布会朝我方主动进攻，此时专心撤退即可。

第五章

交わらぬ仁と覇

推荐Lv	31
胜利条件	坚持10回合→击破吕布
失败条件	刘备、关羽、张飞任一人败退

战功目标

内容	奖励
共鸣蓄力达到23000点	银块（大）
发动3人以上的共鸣	银块（小）
击破工作兵	青铜の宝箱

关卡要点

将初期的敌人全灭后，敌方增援便会开始出现。这些增援会在第 11 回合之前无限复活，因此我方不必过于全力进攻，多以防守和回复为主。不过需要注意的是，敌方增援的工作兵会向小沛移动，需要优先击破。第 11 回合开始时我方增援到来，此时吕布会进入动摇状态，此时集火将其击破便可过关。



鬼神狩りへ

推荐Lv	33
胜利条件	15回合以内到达目标地点
失败条件	曹操或贾诩败退，超过限制回合数

战功目标

内容	奖励
击破敌方18个单位	仙桃
共鸣蓄力达到18000点	银块（中）
击破宋宪与许汜	黑铁の宝箱

关卡要点

关卡开始后伴动部队便会朝战场中央进军，此时我方武将便尽可能地借助共鸣清理敌人并且朝目标地点移动。将樊稠击破后，下邳南据点的西门便会打开。而全灭高台上的敌人后，曹操军的士气会得到提升。当我方进军到一定程度时敌方增援便会出现，而陈宫会将目标地点封锁。此时可以不管其他敌人，优先击破陈宫后到达目标地点使用玉之力，剧情过后即可过关。



相乗する力

推荐Lv	35
胜利条件	12回合以内到达目标地点
失败条件	贾诩败退，超过限制回合数

关卡要点

本关需要兵分多路进行作战，建议让移动力较高的角色出战，尽可能快速地突破敌人的防卫线并且进行合流。击破樊稠后，下邳东南的关所便会开门，而击破作为战功目标的郝萌后，吕绮玲等武将会作为增援登场。此时优先击破吕绮玲，张辽会对目标地点进行封锁，但下

战功目标

内容	奖励
5回合内击破敌方18个单位	华佗膏
发动4人以上的共鸣	银块（大）
5回合内击破郝萌	黑铁の宝箱

邳水门据点的北门会开门，之后集火击破张辽并且到达指定地点即可过关。



暴威、沉む

推荐Lv	37
胜利条件	击破吕布
失败条件	曹操败退

关卡要点

本关是与吕布的决战，开始后曹操军便会用水计使得吕布军陷入士气低下状态，同时一部分士兵的体力减少，另一部分士兵则处于动摇状态。此时只需要让我方对曹操进行援护，慢慢向前推进即可。击破陈宫后可以让城墙上的兵器停止运作。而击破高顺，则可以让下邳城的王座之间开门。吕布的实力很强，共鸣乱舞没法将其秒杀，可以利用再行动从侧面对其发动多次攻击，慢慢将其击破。本关过关后，夏侯惇、郭嘉、荀彧、刘备、关羽、张飞从队伍中脱离。

战功目标

内容	奖励
共鸣蓄力达到24000点	老酒
发动4人以上的共鸣	银块（小）
8回合内击破陈宫与吕玲绮	黑铁の宝箱

第六章

若虎大いに吼える

推荐Lv	38
胜利条件	20回合内击破袁胤
失败条件	孙策败退，超过限制回合

关卡要点

由于本关有回合数限制，建议在开始之前对我方角色的移动力进行强化。开场后孙权、孙尚香、黄盖会作为同伴加入，而孙策军会作为不能操控的友军NPC登场。孙策、周瑜的实力非常强劲，依靠他们可以很轻松地把敌人清理干净。我方武将只需要跟随指示依次攻破两个据点即可，将两个据点攻破后，皖城才会开门，之后击破其中的袁胤便可过关。本关过关后，大乔、小乔便会作为同伴加入。

战功目标

内容	奖励
5回合以内击破12个敌方单位	玉玺
共鸣蓄力达到27000点	银块（中）
击破乐就与韩暹	黑铁の宝箱

跃动

推荐Lv	40
胜利条件	12回合内到达目标地点→击破刘勋
失败条件	孙策败退，超过限制回合

关卡要点

同样是有回合限制的关卡，并且战功目标也需要在限制回合内击破2名武将，因此对移动力进行强化后进行速攻十分必要。进军到一定程度时，敌方增援便会出现，而接近目的地后敌方伏兵也会出现，此时应当提前积攒好共鸣槽，在敌人出现后迅速将他们击破。此外，对于据点内部的敌人，可以利用远程武将直接在据点外对他们进行攻击。到达目标地点后即可发动玉之力，之后我方援军也会到达，孙策军获得体力回复。之后的战斗就十分简单了，击破敌主将即可过关。

战功目标

内容	奖励
5回合以内击破10个敌方单位	战神の斧
发动4人以上的共鸣	银块（大）
8回合内击破杨奉与梁刚	黑铁の宝箱

风は西へ吹く

推荐Lv	42
胜利条件	25回合内击破刘勋
失败条件	孙策败退，超过限制回合

关卡要点

本关敌人的弩炮十分强力，并且会对孙策造成较大的威胁，因此必须优先以玉之力的发动地点为首要目标。当进军到一定程度时，敌人第一波增援便会登场，而当陈兰被击破后，第二波增援便会登场。在玩家靠近玉之力地点时，还会有第三波敌人登场。敌人的数量并不算少，因此共鸣的发动时机非常重要。在到达目标地点发动玉之力后，弩炮的攻击方向便会发生改变，之后的一回合孙策军则会士气大涨，之后尽快击破BOSS就能过关，过关后孙权、黄盖会从我方脱离。

战功目标

内容	奖励
发动4人以上的共鸣	战神の铠
共鸣蓄力达到28000点	银块（小）
12回合内击破张虎	黑铁の宝箱



第七章

探し人を寻ねて

推荐Lv	43
胜利条件	袁绍成功防卫8回合→击破荀攸与曹洪
失败条件	袁绍败退

关卡要点

本关的主要目标是对袁绍进行护卫，战斗开始后张飞便会加入，而击破任一敌将后，关羽会作为敌方增援出现。之后关羽会击破颜良并且压制白马，并且暂时从战场撤离。而当玩家再次击破一名敌人后，关羽会再次出现击破文丑并且压制延津，之后关羽会再次撤退。之后白马、延津便会开门，而曹操军士气上升，敌方增援登场。此时玩家可以直接向荀攸与曹洪进军，击破他们后便可过关。不过想要达成战功目标的话，就需要玩家优先击破曹仁，不过当曹仁与玩家接近后，郭嘉便会率领增援登场，此时可以利用共鸣优先解决掉曹仁和郭嘉，之后再慢慢对付BOSS。

战功目标

内容	奖励
6回合内击破16个敌方单位	韦驮天靴
共鸣蓄力达到28000点	银块（中）
击破曹仁	黑铁の宝箱



义は忘れえぬもの

推荐Lv	45
胜利条件	15回合内到达目标地点1→到达目标地点2→关羽到达撤退地点
失败条件	雷斌或张飞败退，超过限制回合数→雷斌、张飞、关羽任一人败退

关卡要点

初期我方只有两名可控武将，不过敌人的等级都不高，因此威胁也并不算大。关卡开始后传令兵会向徐晃移动，优先将其击破并且提升我方士气。之后再解决掉徐晃，中央关口的门便会打开。在限制时间内赶到目标地点，关羽便会登场并倒戈我方。此时需要优先赶往目标地点2发动玉之力，剧情过后敌方第二批增援就会登场，而战功目标张郃与甄姬也在其中。之后玩家的任务便是护送关羽撤退，关羽的移动力较高，但需要注意不要让他陷入敌人的包围，应当优先与其合流。当移动到一定程度后敌方第4波增援便会登场，不过此时发动玉之力即可让曹操军全体陷入士气低下状态，之后一路清理敌人，让关羽成功撤离即可过关。

战功目标

内容	奖励
击破24个敌方单位	仙水
发动2人以上的共鸣	银块（大）
击破张郃与甄姬	白银の宝箱

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

仁に魅かれて

推荐Lv	47
胜利条件	击破曹仁
失败条件	徐庶败退

战功目标	
内容	奖励
8回合内击破12个敌方单位	仙药
发动4人以上的共鸣	银块（小）
16回合内击破于禁	白银の宝箱

关卡要点

本关的要点在于解除敌人的八门金锁阵，本关开始时处于八门金锁内部的敌人能力会得到提升。此时需要优先前往南侧与西侧据点，不过在接近后曹洪、朱灵会分别登场并对据点进行封锁，此时需要优先击破他们并且到达据点解开第一道陷阱。第一道陷阱解除后，程昱会开始请求支援，此时敌方增援大军会在之后赶来。需要注意的是，贾诩会直接朝不受玩家控制的徐庶发动进攻，应当适时进行守备。在继续进军解开第二道陷阱之后，八门金锁便会破除，曹操军也会同时陷入士气低下状态，曹仁的激昂状态也会解除，之后的战斗十分轻松，击破曹仁后即可过关。

第八章

卧龙の策

推荐Lv	50
胜利条件	击破夏侯惇
失败条件	刘备或诸葛亮败退，超过限制回合数

战功目标	
内容	奖励
击破30个敌方单位	铜块（小）
共鸣蓄力达到22000点	银块（中）
14回合内击破李典与许褚	白银の宝箱

关卡要点

本关的出击武将均为固定，开始后按照诸葛亮的指示作战即可。刘备到达目的地后，敌方伏兵便会出现。而当赵云到达目的地后，即可发动玉之力，导致曹操军体力下降，并且处于异常状态之中。而在火计发动后，曹操军会陷入士气低下状态，但是之后敌人增援会出现并朝诸葛亮进军，此时应当以增援而来的于禁作为最优先目标。本关过关后，关羽会从队伍中脱离。

この手で今日を切り开け

推荐Lv	52
胜利条件	刘备到达撤退地点
失败条件	刘备败退

战功目标	
内容	奖励
5回合内击破12个敌方单位	银块（小）
发动3人以上的共鸣	银块（大）
击破贾诩	白银の宝箱

关卡要点

本关刘备将处于不可控制的状态，并且需要确保其安全撤退。在与徐晃进行交战后，贾诩便会带领增援出现，并且会让刘备暂时停止进军，此时应当优先将他们击破。而当刘备进军到一定程度时，分别会出现两批伏兵与一批增援，因此必须让我方战力紧随刘备，在敌人增援后第一时间利用共鸣将他们清除。本关过关后，张飞会从队伍中脱离。

その手には明日がある

推荐Lv	53
胜利条件	20回合内到达撤退地点
失败条件	超过限制回合数

战功目标	
内容	奖励
发动2人以上的共鸣	银块（中）
共鸣蓄力达到21000点	仙桃
9回合内击破许褚	白银の宝箱

关卡要点

本关我方会处于被包围状态，敌人的数量十分多。优先将荀彧击破，此时许褚便会率领增援出现，而将其击破可以达成本关的一个战功目标。当与夏侯惇交战后，敌方第二批增援即会出现，而且这批增援会无限登场，让人十分棘手。此时应当优先击破夏侯惇，虽然在此之后张辽与夏侯渊会作为增援登场，但张飞也会在长板桥附近登场。此时需要尽快让张飞到达指定地点发动玉之力引发火计，此时曹操军士气会大幅下降。可以借此机会快速突破，并且向撤退地点靠近。注意如果玩家击破张辽与夏侯渊的话，曹操便会作为增援登场，而夏侯惇也会再度出现，并且会使火计终止。本关过关后，刘备、关羽、张飞、诸葛亮加入队伍。

河は摇らいでいるか

推荐Lv	54
胜利条件	到达目标地点
失败条件	孙权或周瑜败退

战功目标	
内容	奖励
6回合内击破14个敌方单位	银块（中）
共鸣蓄力达到30000点	华佗膏
15回合内击破甄姬	白银の宝箱

关卡要点

本关开始后，周瑜、陆逊、黄盖、鲁肃便会加入我方，孙权会作为友军NPC独自行动。当玩家进军至一定位置后，夏侯渊与张郃便会作为敌方增援出现。而当触发敌方商船入侵的事件后，贾诩便会出现并向孙权所在的本阵发动奇袭，所以在此之前一定要在孙权附近设置护卫的我方武将。而当我方的任一玩家到达目的地后，即可发动玉之力并且过关。

风は立っているか

推荐Lv	56
胜利条件	成功防卫8回合
失败条件	诸葛亮败退

战功目标	
内容	奖励
发动4人以上的共鸣	金块（小）
7回合内击破18个以上敌方单位	老酒
5回合内击破张辽	白银の宝箱

关卡要点

本关开始后张辽便会主动进攻，而将张辽击破之后，敌方第一批增援便会出现。由于增援会在各个据点出现，并且同时朝祈祷所方向进攻，而我方初期便被分隔在两处，建议稍稍后退并且合流。需要注意的是，玩家击破徐晃、于禁、司马懿，都会分别导致敌军增援的出现。如果想要轻松过关的话，可以考虑以防守为主。本关过关后，黄盖与诸葛亮成为同伴。

船は燃えているか

推荐Lv	58
胜利条件	在曹操到达撤退地点前将其击破
失败条件	曹操到达撤退地点

战功目标	
内容	奖励
11回合内发动4人以上的共鸣	金块（中）
9回合内共鸣蓄力达到20000点	玉玺
17回合内击破许褚与曹仁	白银の宝箱

关卡要点

本关的胜败条件以及战功目标都有回合限制，因此玩家开场便要尽快赶路，尽量装备上增强移动力的技能。战斗开始后，关羽会暂时从我方脱离。敌人的数量非常多，并且守备十分坚牢，此时应当尽快设法发动共鸣清理敌人。不过随着我方击破数的增加，敌军的士气也会逐渐上升。此时玩家的优先目标应当为曹仁和许褚，将这两名武将击破后曹操便会开始撤退，而在其到达撤退地点前将其击破就能过关。本关过关后，周瑜、黄盖、陆逊、鲁肃、雷斌从队伍中脱离。

第九章

决别

推荐Lv	60
胜利条件	击破刘循
失败条件	庞统败退

战功目标	
内容	奖励
7回合内击破16个敌方单位	金块（大）
9回合内共鸣蓄力达到15000点	仙水
8回合内击破黄泉	黄金の宝箱

关卡要点

战斗开始前，刘备会从队伍脱离，而庞统、法正、黄忠、魏延作为同伴加入。本关的战场被山丘分隔，建议用远程攻击作为主要的攻击手段。不过目前雷斌处于无法控制的状态，建议让黄忠出击担当输出。战斗开始后，玩家需要按照黎霞的指示朝指定地点前进。入侵东部据点之后敌方伏兵会在这里出现，而当我方武将到达目标地点后，即可发动玉之力对中央区域实行火计。火计成功后我方士气上升不过敌方还会有伏兵出现，但之后的战斗会轻松很多。本关过关后，庞统、诸葛亮、关羽、张飞从队伍脱离。



試される仁徳

推荐Lv	62
胜利条件	击破杨怀
失败条件	庞统或刘备败退

战功目标	
内容	奖励
8回合内发动4人以上的共鸣	银块（小）
6回合内击破14个敌方单位	仙草
7回合内击破卓膺	黄金の宝箱

关卡要点

本关敌我双方的增援都很多，地形狭窄导致发动共鸣后难以同时攻击到多个敌人。建议本战让黄忠出击，依靠远程攻击增加清敌效率。战斗开始后进军到一定程度时，姜维便会作为敌方增援登场，同时关银屏作为我方增援登场，此时需要优先击破姜维。而在我方入侵绵竹据点时，敌方伏兵便会登场，将其击破后绵竹据点开门。我方继续进军至一定程度后，刘晙会作为敌方增援登场，之后姜维也会再度出现。姜维出现后诸葛亮会作为我方增援登场，此时需要用诸葛亮对姜维进行说得，之后再度将其击破。而当姜维第三次出现时，再次用诸葛亮进行说得即可让他加入我方，这也是惟一让姜维加入的方法。之后的战斗慢慢推进即可，注意击破冷苞后雒城才会开门，本关过关后，关银屏、诸葛亮、姜维（说得成功时）会成为同伴。

望まれた国

推荐Lv	64
胜利条件	击破刘璋
失败条件	刘备或庞统败退→刘备败退

战功目标	
内容	奖励
发动3人以上的共鸣	银块（中）
8回合内共鸣蓄力达到18000点	仙桃
12回合内击破周群与谯周	黄金の宝箱

关卡要点

本关开始后，我方武将需要兵分两路，分别负责发动玉之力与护卫庞统的任务，玩家可以根据情况进行分配。当玩家击破一定数量的敌人后，马超、马岱会作为敌方增援出现，而关羽、张飞也会在之后作为我方增援赶到，此时需要优先将马超与马岱击破。另一方面，还需要迅速让我方角色到达指定地点发动玉之力，之后即可利用地震破坏刘璋军队的橹，并使他们陷入士气低下状态。我方增援出现的同时敌方伏兵也会出现，此时会触发庞统被讨死的剧情。而当马超与马岱再次增援登场时，将他们击破即可让他们成为同伴，与此同时可以让刘璋军队的士气大幅下降，之后的战斗就十分轻松了。本关过关后，刘备、关羽、张飞、马超、马岱成为同伴。

許されざる者

推荐Lv	65
胜利条件	击破雷斌
失败条件	赵云败退

战功目标	
内容	奖励
6回合内击破8个敌方单位	银块（大）
5回合内共鸣蓄力达到6000点	华佗膏
12回合内击破16个敌方单位	黄金の宝箱

关卡要点

本关的流程十分简单，我方可控武将只有赵云一人，而敌人则是雷斌，不过是一场持久战，建议携带充足的回复道具。将雷斌击破一次后，雷斌会召唤多个分身以及杂兵，此时在确保获得了能够达成战功目标的杀敌数后，应当优先击破雷斌的本体，之后分身便会消失。此时雷斌会再次出现，并且处于激昂状态，将其击破后即可过关，之后黎霞从队伍中脱离。



第十章

怨念と执念

推荐Lv	68
胜利条件	击破孙坚与孙策
失败条件	任一我方武将败退

战功目标	
内容	奖励
7回合内发动3人以上的共鸣	金块（小）
4回合内击破14个敌方单位	老酒
15回合内击破孙策	白金の宝箱

关卡要点

蚩尤会利用玉之力定期发动大范围攻击，玩家必须事先让武将离开其攻击范围。本关需要优先击破孙坚，之后北门便会打开，并且敌方旅团长作为增援出现，增援的两名旅团长身上分别拥有白金宝箱和黄金宝箱。此外，关卡中的兵器会在孙策被击破后停止攻击，之后可以利用这些兵器来练级。到达第10回合时，敌方第二批增援便会出现，与此同时孙坚也会再度出现，此时只需要集火将其击破便可过关。

业火の残り火

推荐Lv	70
胜利条件	击破曹操
失败条件	任一我方武将败退

战功目标	
内容	奖励
9回合内发动4人以上的共鸣	金块（中）
8回合内共鸣蓄力达到14000点	玉玺
10回合内击破夏侯惇	白金の宝箱

关卡要点

本关的敌人多数处于高低差较大的地形上，建议让远程武将出战。首先需要迅速击破夏侯渊，之后南侧通路便会开门，不过与此同时蚩尤会再次释放玉之力。此时玩家需要朝夏侯惇进军，接近并且与其交战后，分别会出现两批敌方增援，其中第二批增援来的火焰车会在蚩尤的强化下处于激昂状态。尽快将夏侯惇击破，之后夏侯渊与第三批敌方增援会出现，并且夏侯惇也会再度登场。此时需要迅速赶过去将他们击破，之后便可向敌方主将发动进攻。

鬼神を超えて

推荐Lv	73
胜利条件	击破所有吕布→击破蚩尤
失败条件	雷斌败退

战功目标	
内容	奖励
7回合内击破16个敌方单位	金块（大）
5回合内共鸣蓄力达到35000点	仙水
12回合内击破陈宫	白金の宝箱

关卡要点

本关首先需要对付三个吕布，他们的实力都很强劲，同样可以依靠技能防止被秒杀，需要在对其造成致命伤害后，迅速让其他角色进行补刀。首先将正门的吕布击破，即可让中央的正门开门，并且提升我方士气。而当第二个吕布被击破后，第三个吕布便会进入激昂状态。不过在击破第三个吕布之后，蚩尤便会最为本关的BOSS出现，其实力也非常强劲，建议在对付吕布时保留好共鸣槽，并在之后利用共鸣以及共鸣乱舞尽快秒杀蚩尤。

今はもう挽歌を謡わず

推荐Lv	75
胜利条件	击破所有蚩尤→10回合内击破所有分裂的蚩尤→击破蚩尤
失败条件	赵云或雷斌败退→超过限制回合数→赵云或雷斌败退

战功目标	
内容	奖励
8回合内击破24个敌方单位	SP150
7回合内发动5人以上的共鸣	SP160
击破雷斌	SP200

关卡要点

作为主线流程的最后一关，本关可谓是非常漫长的持久战，建议玩家练级后再来挑战。当玩家进军至一定程度后，敌方伏兵便会出现。将这些伏兵击破后，蚩尤便会发动玉之力 。之后需要迅速击破刘备，使得高台东北侧的门打开。当我方接近蚩尤后，雷斌会作为敌方增援出现，而此时应当迅速将蚩尤击破。击破蚩尤后其会在北侧再度出现，同时敌人的第二批增援也会登场。此时玩家需要再次击破一次蚩尤，之后其会分裂成三个，此时玩家必须在限制回合内击破这三个分体，建议利用共鸣迅速解决。将蚩尤的分体全灭后，蚩尤会复活最后一次，不过此时其能力会弱化，而我方的士气则会大幅提升，对付起来十分简单。



快速练级&刷SP心得

本作中的可加入武将众多，想要为每一名武将升满八卦泉技能便需要消耗大量的SP，而刷SP又是个枯燥、漫长的过程。不过好在目

前已经有较为快捷的方法，帮助玩家轻松赚取经验和 SP。由于游戏中参与共鸣的武将所获得的经验值是共有的，因此可以让 5 名武将进行共鸣，其中 3 名为练好的强力武将，2 名是待练级的武将，然后确保共鸣能够清理大量敌人，之后即可让待练级的武将也能获得大量经验值。

此外，游戏中的技术型武将可以学会八卦泉技能“破坏の槌”，该技能可以让武将对弩炮等兵器造成 3 倍伤害，可以让赵云等我方主力技术型武将学会。游戏后期关卡“怨念と执念”中，在玩家初期位置便有大量高等级的兵器，此时可以让 2 名技术型武将对出击点旁的兵器攻击攒共鸣槽，之后再让其余武将排好站位，让第五名武将发动共鸣，之后再清理一波兵器，这样就能赚取大量的经验值与 SP。此时选择途中保存，再利用触控板+OPTIONS 键回到主界面，再读取中断存档回到战斗，此时选择退出战斗回到大地图，便会触发玩家之前战斗中获得的经验与 SP 得到保留的 BUG。利用这一方法，即可在该关卡中不断反复刷兵器来赚取 SP 和经验。

刷武器心得

由于本作中 1 星到 4 星武器都可以在商店中买到，因此需要刷的只有 5 星与 6 星武器。刷武器推荐后期解锁地点葭萌关的“葭萌关乱战”与“葭萌追击战”,选择“困难”难度进行游戏，让需要刷取武器的武将以及几名主力出击，之后让每名需要刷武器的武将都进行一次攻击，最后让主力去解决 BOSS。在击破 BOSS 前先进行中断存档，之后击破 BOSS 在奖励画面查看是否有自己需要的 5 星或 6 星武器，如果没有的话则读取存档重复以上步骤，即可快速获得自己想要刷取的武器。

全武将天绊镜事件一览

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
赵云	–	雷斌	通过关卡“焔の力”	大馒头×5、10000金
	–	貂蝉	通过关卡“再びの別れ”、赵云的等级达到20以上	点心×5、韦驮天靴×5
	袁绍	刘备	通过关卡“义は忘れえぬもの”、赵云的等级达到40以上	赵云获得SP200、战神の斧×5、金65000
	–	张飞	通过关卡“その手には明日达到ある”、赵云的等级达到50以上	赵云获得SP300、韦驮天靴×5、金80000
	–	–	通过关卡“决别”、赵云的等级达到60以上	赵云获得500SP、华佗膏×5、90000金
	诸葛亮	–	通过关卡“许されざる者”、赵云的等级达到65以上	赵云壁纸、玉玺×10、华佗膏×10
关羽	–	–	通过关卡“焔の力”	大馒头×5、10000金
	–	–	通过关卡“败将は雪路を行く”、赵云的击破数达到15以上	战神の斧×5、大点心×5
	荀彧	张辽	通过关卡“探し人を寻ねて”、持有金额达到40000以上	韦驮天靴×5、华佗膏×5
	–	孙坚	通过关卡“船は燃えているか”、韩当的等级达到45以上	关羽壁纸、华佗膏×10、关羽获得1000SP
张飞	–	典韦	通过关卡“互いの道は同じ场所へ”	老酒×5、15000金
	–	–	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、持有金额达到30000以上	玉玺×5、40000金
	赵云	许褚	通过关卡“その手には明日达到ある”、张飞的击破数达到20以上	玉玺×5、华佗膏×5、80000金
	雷斌	孙尚香	通过关卡“决别”、张飞出击15次以上	张飞壁纸、战神の斧×10、张飞获得1000SP
诸葛亮	–	–	通过关卡“卧龙の策”	韦驮天靴X5、仙药X5
	陆逊	姜维	通过关卡“船は燃えているか”、诸葛亮的击破数达到5以上	诸葛亮获得300SP、战神の斧×5
	李典	赵云	通过关卡“试される仁德”、诸葛亮在战斗中共鸣	诸葛亮获得500SP、韦驮天靴×10
	徐庶	–	通过关卡“怨念と执念”、诸葛亮与徐庶在战斗中共鸣	诸葛亮壁纸、华佗膏×10、诸葛亮获得1200SP
刘备	雷斌	孙策	通过关卡“互いの道は同じ场所へ”	仙水×5、10000金
	–	–	通过关卡“鬼神狩りへ”、刘备的等级达到25以上	仙药×5、50000金
	赵云	貂蝉	通过关卡“义は忘れえぬもの”、刘备的等级达到30以上	老酒×10、华佗膏×5
	孙坚	庞统	通过关卡“望まれた国”、孙坚成为同伴	刘备壁纸、刘备获得1000SP、玉玺×5
马超	关平	于禁	通过关卡“仁を揭げる者”	老酒×5、韦驮天靴×5
	吕布	–	通过关卡“败将は雪路を行く”、赵云的等级达到25以上	华佗膏×5、韦驮天靴×5
	夏侯惇	–	通过关卡“船は燃えているか”、夏侯惇成为同伴	华佗膏×5、韦驮天靴×5、90000金
	法正	–	通过关卡“望まれた国”、马超成为同伴、马超出击15次以上	马超壁纸、100000金、马超获得2000SP
黄忠	–	–	通过关卡“独り立ち”	战神の斧×5、大点心×5
	郭嘉	–	通过关卡“ただ欲望のままに”、持有金额达到30000以上	仙桃×5、40000金
	周泰	王元姬	通过关卡“风は西へ吹く”、周泰成为同伴	华佗膏×5、65000金
	关兴	–	通过关卡“试される仁德”、黄忠与关兴在战斗中共鸣	黄忠壁纸、90000金、黄忠获得2000SP
魏延	–	吕布	通过关卡“独り立ち”	点心×10、老酒×5
	–	–	通过关卡“风は西へ吹く”、持有金额达到30000以上	战神の斧×5、40000金
	司马师	–	通过关卡“卧龙の策”、司马师成为同伴	仙药×5、65000金
	–	–	通过关卡“试される仁德”、魏延成为同伴、魏延的击破数达到20以上	魏延壁纸、90000金、魏延获得2000SP
关平	–	马超	通过关卡“焔の力”、雷斌的击破数达到15以上	15000金、点心×10
	–	周泰	通过关卡“仁を揭げる者”、持有金额达到20000以上、赵云的击破数达到30以上	开放关卡“一族の绊”、大点心×10
	许褚	陆逊	通过关卡“仁に魅かれて”、关平的击破数达到10以上	战神の斧×5、华佗膏×5、关平获得SP500
	孙权	–	通过关卡“河は摇らいでいるか”、关平的等级达到45以上	关平获得SP1500、关平壁纸
庞统	–	司马懿	通过关卡“船は燃えているか”	战神の斧×5、战神の铠×5
	周瑜	徐庶	通过关卡“决别”、周瑜出击8次以上	金60000、韦驮天靴×5
	刘备	–	通过关卡“望まれた国”、马超在战场击破姜维	开放关卡“雏は再び飞ぶか”、金95000
	司马师	–	通过关卡“怨念と执念”、庞统出击5次以上	庞统获得SP2000、庞统壁纸

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
姜维	凌统	鲁肃	通过关卡“试される仁德”	仙桃×10、金150000
	于禁	周瑜	通过关卡“望まれた国”、姜维出击5次以上	老酒×10、姜维获得SP300
	关银屏	–	通过关卡“怨念と执念”、姜维与关银屏在战斗中共鸣	玉玺×10、姜维获得SP500
	诸葛亮	–	通过关卡“业火の残り火”、姜维与诸葛亮在战斗中共鸣、姜维出击10次以上	华佗膏×10、姜维获得SP1200、姜维壁纸
马岱	曹丕	司马昭	通过关卡“仁を揭げる者”	战神の斧×5、韦驮天靴×5
	–	太史慈	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、吕玲绮成为同伴、吕玲绮的击破数达到15以上	金40000、仙桃×5
	甘宁	–	通过关卡“卧龙の策”、甘宁的等级达到35以上	金85000、华佗膏×5
	张辽	关兴	通过关卡“望まれた国”、马岱出击5次以上	金95000、马岱获得SP2000、马岱壁纸
徐庶	–	袁绍	通过关卡“仁に魅かれて”	大点心×5、玉玺×5
	庞统	陆逊	通过关卡“船は燃えているか”、刘备的击破数达到80以上、仲间人数达到40以上	开发关卡“呼び觉ませ自负心”、金90000、韦驮天靴×5
	–	诸葛亮	通过关卡“望まれた国”、徐庶与贾诩在战斗中共鸣、徐庶出击5次以上	徐庶获得SP500、战神の铠×5
	–	–	通过关卡“业火の残り火”、徐庶出击10次以上	徐庶获得SP1000、徐庶壁纸、战神の斧×5
关兴	乐进	李典	通过关卡“仁を揭げる者”	中馒头×5、大馒头×5
	–	–	通过关卡“再びの别れ”、持有金额达到20000以上	开放关卡“军神の子として”、金25000
	陆逊	鲁肃	通过关卡“暴威、沉む”、关兴出击6次以上、关兴的击破数达到20以上	关兴获得SP500、玉玺×5
	马岱	黄忠	通过关卡“望まれた国”、关兴的等级达到50以上、关兴与马岱在战斗中共鸣	关兴获得SP1500、关兴壁纸、仙桃×10
张苞	–	曹仁	通过关卡“仁を揭げる者”	金10000、老酒×5
	司马昭	–	通过关卡“独り立ち”	开放关卡“危机に见出す好机”、金25000
	朱然	关银屏	通过关卡“暴威、沉む”、张苞出击5次以上	张苞获得SP500、仙桃×5
	–	孙策	通过关卡“望まれた国”、张苞与关兴在战斗中共鸣、关兴的等级达到45以上	张苞获得SP1500、张苞壁纸、韦驮天靴×5
关银屏	典韦	吕玲绮	通过关卡“败将は雪路を行く”、典韦成为同伴	战神の斧×5、大馒头×5
	夏侯惇	孙尚香	通过关卡“相乘する力”、关羽的击破数达到45以上	战神の斧×5、大点心×5
	练师	姜维	通过关卡“仁に魅かれて”、练师出击3次以上	战神の斧×5、仙桃×5
	张苞	–	通过关卡“试される仁德”、张苞的击破数达到30以上	战神の斧×5、关银屏获得SP2000、关银屏壁纸
法正	凌统	大乔	通过关卡“独り立ち”	战神の斧×5、点心×5
	李典	郭嘉	通过关卡“暴威、沉む”	金60000、华佗膏×5
	–	马超	通过关卡“决别”、法正与诸葛亮在战斗中共鸣	金95000、法正获得SP1000
	曹操	–	通过关卡“许されざる者”、法正出击5次以上	法正のSP2000、法正壁纸、仙药×5
夏侯惇	–	–	通过关卡“焰の力”	金5000、老酒×5
	曹操	关银屏	通过关卡“激突、激斗、激震”、赵云的击破数达到20以上	金25000、大点心×5
	雷斌	周瑜	通过关卡“风は西へ吹く”、雷斌出击40次以上	金70000、韦驮天靴×5
	–	马超	通过关卡“船は燃えているか”、赵云的等级达到60以上	夏侯惇成为同伴、夏侯惇获得SP2000、夏侯惇壁纸
典韦	张飞	关银屏	通过关卡“败将は雪路を行く”	开放关卡“荒くれ者たち”、老酒×5、华佗膏×5
	张辽	甘宁	通过关卡“暴威、沉む”、典韦出击3次以上	金55000、典韦获得SP300
	太史慈	–	通过关卡“仁に魅かれて”、典韦的等级达到40以上	金85000、战神の斧×5、典韦获得SP500
	–	–	通过关卡“风は立っているか”、典韦与雷斌在战斗中共鸣	仙桃×10、典韦获得SP1200、典韦壁纸
张辽	–	–	通过关卡“焰の力”	金10000、大馒头×5
	–	典韦	通过关卡“独り立ち”、持有金额达到30000以上	金25000、战神の铠×5、战神の斧×5
	徐晃	李典	通过关卡“探し人を寻ねて”	金70000、仙桃×5、华佗膏×5
	关羽	马岱	通过关卡“风は立っているか”、关羽出击15次以上	张辽成为同伴、张辽获得P2000、张辽壁纸
曹操	–	夏侯惇	通过关卡“焰の力”	金15000、大点心×5
	贾诩	–	通过关卡“ただ欲望のままに”	金45000、玉玺×5
	–	–	通过关卡“风は西へ吹く”、赵云的击破数达到50以上	金75000、华佗膏×5、韦驮天靴×5
	荀彧	法正	通过关卡“船は燃えているか”、典韦的等级达到50以上	曹操成为同伴、曹操获得SP2000、曹操壁纸
许褚	–	–	通过关卡“败将は雪路を行く”	大馒头×10、点心×5
	–	关平	通过关卡“暴威、沉む”、雷斌的击破数达到20以上	点心×10、大点心×5
	曹丕	司马师	通过关卡“义は忘れえぬもの”、持有金额达到60000以上	仙桃×10、华佗膏×5
	张飞	–	通过关卡“风は立っているか”、张飞的等级达到70以上	许褚成为同伴、许褚获得SP2000、许褚壁纸
夏侯渊	–	–	通过关卡“仁を揭げる者”	金15000、战神の铠×5
	司马懿	–	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、持有金额达到40000以上	金45000、仙水×5
	吕蒙	–	通过关卡“风は西へ吹く”、典韦与乐进在战斗中共鸣	金75000、华佗膏×5
	–	董卓	通过关卡“决别”、同伴人数达到20人以上	夏侯渊成为同伴、夏侯渊获得SP2000、夏侯渊壁纸
徐晃	–	–	通过关卡“败将は雪路を行く”	战神の斧×5、仙桃×5
	–	张辽	通过关卡“相乘する力”、持有金额达到40000以上	战神の斧×5、战神の铠×5、玉玺×5
	甘宁	–	通过关卡“仁に魅かれて”、甘宁出击3次以上	战神の斧×5、战神の铠×5、韦驮天靴×5
	–	–	通过关卡“风は立っているか”、武器の所持数达到200以上	徐晃成为同伴、徐晃获得SP2000、徐晃壁纸

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
张郃	–	陆逊	通过关卡“义は忘れえぬもの”	仙桃×5、老酒×5
	–	–	通过关卡“河は揺らいでいるか”、同伴的人数达到20人以上	张郃成为同伴、张郃获得SP300
	貂蝉	王元姬	通过关卡“决别”、貂蝉的等级达到30以上	韦驮天靴×5、张郃获得SP500
	–	–	通过关卡“怨念と执念”、张郃出击5次以上	张郃のSP1200、张郃壁纸
曹仁	–	–	通过关卡“仁を掲げる者”	金10000、大馒头×5
	练师	–	通过关卡“鬼神狩りへ”、练师成为同伴	仙药×5、大点心×5
	张苞	–	通过关卡“船は燃えているか”、张苞出击5次以上	曹仁成为同伴、曹仁获得SP500、金90000
	–	–	通过关卡“试される仁德”、徐庶成为同伴	曹仁获得SP1500、曹仁壁纸、金100000
曹丕	–	–	通过关卡“その武、强暴につき”、曹丕出击1次以上	老酒×5、仙桃×5
	司马师	许褚	通过关卡“相乘する力”、司马昭的等级达到35以上	仙水×5、玉玺×5
	–	荀彧	通过关卡“义は忘れえぬもの”、吕玲绮成为同伴、吕玲绮出击10次以上	仙药×5、华佗膏×5
	朱然	甄姬	通过关卡“船は燃えているか”、朱然与陆逊成为同伴	曹丕成为同伴、曹丕获得SP2000、曹丕壁纸
甄姬	–	孙权	通过关卡“义は忘れえぬもの”	金65000、老酒×5
	王元姬	–	通过关卡“卧龙の策”、王元姬成为同伴	金80000、仙水×10
	韩当	–	通过关卡“河は揺らいでいるか”、韩当的击破数达到10以上	金80000、仙药×5、华佗膏×5
	曹丕	–	通过关卡“决别”、曹丕达成为同伴	甄姬成为同伴、甄姬获得SP2000、甄姬壁纸
贾诩	–	曹操	通过关卡“焰の力”	金15000、老酒×5
	凌统	–	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、凌统的等级达到35以上	金55000、玉玺×5
	乐进	–	通过关卡“探し人を寻ねて”、乐进出击5次以上	金70000、华佗膏×5
	–	–	通过关卡“船は燃えているか”、同伴的人数达到25人以上	贾诩成为同伴、贾诩获得SP2000、贾诩壁纸
郭嘉	–	黄忠	通过关卡“霸を行く者”、赵云的击破数达到80以上	老酒×5、大馒头×5
	周瑜	–	通过关卡“探し人を寻ねて”、乐进出击10次以上、典韦的击破数达到50以上	郭嘉成为同伴、郭嘉获得SP300
	法正	袁绍	通过关卡“决别”、郭嘉出击3次以上、同伴的人数达到40人以上	郭嘉获得SP500、老酒×10、仙药×5
	司马昭	–	通过关卡“许されざる者”、郭嘉与司马昭在战斗中共鸣、郭嘉出击10次以上	郭嘉获得SP1200、郭嘉壁纸、华佗膏×5
乐进	–	–	通过关卡“互いの道は同じ场所へ”	金20000、大馒头×5
	孙尚香	–	通过关卡“その武、强暴につき”、持有金额达到45000以上	开放关卡“弓腰姬からの挑战”、大点心×5
	–	贾诩	通过关卡“鬼神狩りへ”、乐进出击3次以上	乐进获得SP500、战神の斧×10
	黄盖	孙策	通过关卡“卧龙の策”、乐进与黄盖在战斗中共鸣	乐进获得SP1500、乐进壁纸、仙药×10
李典	关兴	–	通过关卡“互いの道は同じ场所へ”、关平出击3次以上	金10000、大馒头×5
	陈宫	法正	通过关卡“その武、强暴につき”、持有金额达到45000以上	金25000、老酒×5
	鲁肃	诸葛亮	通过关卡“义は忘れえぬもの”、持有金额达到60000以上	金70000、战神の斧×5、韦驮天靴×5
	张辽	–	通过关卡“その手には明日达到ある”、乐进出击8次以上	李典成为同伴、李典获得SP2000、李典壁纸
于禁	–	–	通过关卡“仁を掲げる者”	金10000、仙水×5
	周泰	凌统	通过关卡“暴威、沉む”	周泰成为同伴、金50000、战神の铠×5
	马超	–	通过关卡“义は忘れえぬもの”、持有金额达到50000以上	金70000、战神の铠×5、仙药×5
	小乔	姜维	通过关卡“风は立っているか”、小乔的击破数达到5以上	于禁成为同伴、于禁获得SP2000、于禁壁纸
荀彧	–	–	通过关卡“霸を行く者”	战神の铠×5、老酒×5
	司马懿	关羽	通过关卡“败将は雪路を行く”、赵云的等级达到25以上	金25000、仙水×5
	–	–	通过关卡“风は西へ吹く”、刘备的击破数达到45以上	金70000、仙药×5
	曹丕	曹操	通过关卡“その手には明日达到ある”、同伴的人数达到20人以上	荀彧成为同伴、荀彧获得SP2000、荀彧壁纸
周瑜	司马懿	郭嘉	通过关卡“若虎大いに吼える”	仙药×5、玉玺×5
	–	庞统	通过关卡“この手で今日を切り开け”、小乔的击破数达到5以上	华佗膏×5、金90000
	夏候惇	–	通过关卡“船は燃えているか”、凌统出击5次以上	周瑜成为同伴、周瑜获得SP500、华佗膏×10
	姜维	–	通过关卡“许されざる者”、周瑜出击6次以上	周瑜获得SP1500、韦驮天靴×5、周瑜壁纸
陆逊	–	关兴	通过关卡“若虎大いに吼える”、韩当出击5次以上	仙水×5、仙桃×5
	张郃	诸葛亮	通过关卡“船は燃えているか”、朱然的等级达到50以上	陆逊成为同伴、陆逊获得SP300
	关平	–	通过关卡“望まれた国”、陆逊的击破数达到20以上	陆逊获得SP500、仙桃×5、老酒×5
	徐庶	朱然	通过关卡“怨念と执念”、陆逊与徐庶在战斗中共鸣	陆逊获得SP1200、陆逊壁纸
孙尚香	王元姬	乐进	通过关卡“龙虎相见える”	金25000、韦驮天靴×5
	大乔	–	通过关卡“跃动”、大乔成为同伴	孙尚香成为同伴、孙尚香获得SP300
	关银屏	练师	通过关卡“その手には明日达到ある”、练师出击3次以上	金70000、孙尚香获得SP500、仙药×5
	张飞	–	通过关卡“试される仁德”、孙尚香与张飞在战斗中共鸣、孙尚香出击5次以上	孙尚香获得SP1200、孙尚香壁纸
甘宁	孙坚	周泰	通过关卡“龙虎相见える”、持有金额达到20000以上	开放关卡“铃の音响く水面”、老酒×5
	–	徐晃	通过关卡“败将は雪路を行く”、甘宁出击3次以上	甘宁获得SP300、仙水×5
	典韦	马岱	通过关卡“跃动”、甘宁的击破数达到10以上	甘宁获得SP500、仙药×5、金60000
	–	凌统	通过关卡“その手には明日达到ある”、甘宁出击10次以上、甘宁与凌统在战斗中共鸣	金90000、甘宁获得SP1200、甘宁壁纸

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
孙坚	–	甘宁	通过关卡“焰の力”	大馒头×5、老酒×5
	黄盖	–	通过关卡“独り立ち”、孙权在战斗中击破许褚、韩当出击12次以上	开放关卡“次代への架け桥”、韦驮天靴×5、华佗膏×5
	袁绍	刘备	通过关卡“风は西へ吹く”、孙坚出击5次以上	孙坚获得SP500、仙药×10
	关羽	–	通过关卡“望まれた国”、孙坚与关羽在战斗中共鸣、马超出击10次以上	孙坚获得SP1500、金200000、孙坚壁纸
太史慈	董卓	典韦	通过关卡“霸を行く者”	开放关卡“义の士と水贼”、大点心×5
	–	孙权	通过关卡“その武、强暴につき”、太史慈出击3次以上	太史慈获得SP300、韦驮天靴×5
	–	–	通过关卡“鬼神狩りへ”、太史慈的击破数达到20以上	太史慈获得SP500、老酒×5、金40000
	马岱	–	通过关卡“仁に魅かれて”、太史慈的等级达到35以上	太史慈获得SP1200、太史慈壁纸、金100000
吕蒙	韩当	夏侯渊	通过关卡“龙虎相见える”、韩当的击破数达到5以上	开放关卡“吴下の阿蒙に非ず”、金25000
	–	–	通过关卡“ただ欲望のままに”、吕蒙出击3次以上	金40000、吕蒙获得SP300、老酒×5
	–	–	通过关卡“暴威、沉む”、吕蒙的击破数达到10以上	金50000、吕蒙获得SP500、玉玺×5
	鲁肃	–	通过关卡“船は燃えているか”、鲁肃成为同伴	金95000、吕蒙获得SP1200、吕蒙壁纸
黄盖	–	–	通过关卡“龙虎相见える”、黄盖的击破数达到5以上	中馒头×10、金25000
	–	乐进	通过关卡“暴威、沉む”、持有金额达到40000以上	点心×5、金55000
	–	–	通过关卡“船は燃えているか”、同伴的人数达到20人以上	黄盖成为同伴、黄盖获得SP500、金95000
	–	孙坚	通过关卡“试される仁德”、黄盖与关银屏在战斗中共鸣	黄盖SP1500、黄盖壁纸、韦驮天靴×10
周泰	–	陈宫	通过关卡“龙虎相见える”、赵云的等级达到15以上	开放关卡“寡默な水贼”、点心×10
	甘宁	于禁	通过关卡“败将は雪路を行く”、甘宁成为同伴、周泰出击3次以上	金20000、周泰获得SP300
	关平	黄忠	通过关卡“相乘する力”、关平成为同伴、周泰的击破数达到20以上	金40000、玉玺×10、周泰获得SP500
	–	–	通过关卡“仁に魅かれて”、周泰的击破数达到40以上	金80000、周泰获得SP1200、周泰壁纸
凌统	–	法正	通过关卡“龙虎相见える”、持有金额达到20000以上	点心×5、老酒×5
	–	贾诩	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、韩当的击破数达到6以上	通过关卡“孙吴の未来へ”、金45000、韦驮天靴×5
	于禁	–	通过关卡“探し人を寻ねて”、凌统出击3次以上	凌统获得SP500、金70000、玉玺×5
	甘宁	姜维	通过关卡“その手には明日达到ある”、凌统的等级达到50以上、甘宁的等级达到50以上	凌统获得SP1500、凌统壁纸、金90000
孙策	–	–	通过关卡“龙虎相见える”	大点心×5、玉玺×5
	刘备	司马昭	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、刘备出击20次以上	韦驮天靴×5、大点心×5、金45000
	乐进	–	通过关卡“卧龙の策”、孙坚成为同伴、孙坚在战斗中击破曹丕	开放关卡“五将军并び立つ”、华佗膏×10、金90000
	张苞	–	通过关卡“船は燃えているか”、孙策的等级达到60以上	孙策获得SP2000、孙策壁纸、金100000
孙权	太史慈	–	通过关卡“交わらぬ仁と霸”、太史慈达到仲间になっている	金10000、点心×10
	–	–	通过关卡“探し人を寻ねて”、太史慈的击破数达到20以上	金30000、老酒×10
	甄姬	关平	通过关卡“卧龙の策”、持有金额达到50000以上	金60000、玉玺×5、仙桃×5
	练师	吕布	通过关卡“决别”、练师成为同伴	孙权成为同伴、孙权获得SP2000、孙权壁纸
小乔	–	王元姬	通过关卡“跃动”	小乔成为同伴、小乔获得SP200
	–	于禁	通过关卡“この手で今日を切り开け”、小乔的击破数达到6以上	小乔获得SP400、点心×10
	–	–	通过关卡“船は燃えているか”、同伴的人数达到25人以上	小乔获得SP600、仙桃×5
	貂蝉	–	通过关卡“望まれた国”、张辽成为同伴	小乔获得SP800、小乔壁纸
大乔	–	孙尚香	通过关卡“跃动”	大乔成为同伴、大乔获得SP200
	–	–	通过关卡“この手で今日を切り开け”、练师成为同伴	大乔获得SP400、老酒×10
	法正	–	通过关卡“船は燃えているか”、同伴的人数达到25人以上	大乔获得SP600、玉玺×5
	王元姬	–	通过关卡“望まれた国”、王元姬成为同伴	大乔获得SP800、大乔壁纸
练师	朱然	曹仁	通过关卡“その武、强暴につき”	开放关卡“いつもおそばに”、点心×5
	–	关银屏	通过关卡“跃动”、练师出击3次以上	练师获得SP300、大点心×5
	吕玲绮	孙权	通过关卡“河は摇らいでいるか”、练师与吕玲绮在战斗中共鸣	练师获得SP500、华佗膏×5、玉玺×5
	孙尚香	–	通过关卡“试される仁德”、练师的击破数达到20以上、孙尚香的击破数达到20以上	练师获得SP1200、练师壁纸
鲁肃	–	雷斌	通过关卡“再びの别れ”	金25000、仙水×5
	–	李典	通过关卡“风は西へ吹く”、持有金额达到55000以上	金55000、仙药×5
	关兴	吕蒙	通过关卡“船は燃えているか”、关兴出击5次以上	鲁肃成为同伴、鲁肃获得SP500
	姜维	–	通过关卡“试される仁德”、鲁肃出击3次以上、鲁肃与姜维在战斗中共鸣	鲁肃获得SP1500、鲁肃壁纸、金95000
韩当	袁绍	吕蒙	通过关卡“龙虎相见える”	开放关卡“绮罗星の如く”、金30000
	–	甄姬	通过关卡“ただ欲望のままに”、韩当出击3次以上	韩当のSP300、仙水×5、战神の斧×5
	–	–	通过关卡“河は摇らいでいるか”、韩当的等级达到40以上	韩当获得SP500、仙药×5、老酒×10
	–	–	通过关卡“试される仁德”、韩当出击10次以上、关银屏的击破数达到10以上	韩当获得SP1500、玉玺×5、韩当壁纸
朱然	–	练师	通过关卡“龙虎相见える”	金25000、仙水×5
	司马师	张苞	通过关卡“暴威、沉む”	开放关卡“炎なき胜利を”、金55000、韦驮天靴×5
	–	曹丕	通过关卡“船は燃えているか”、朱然出击3次以上	朱然获得SP500、仙药×5、华佗膏×5
	陆逊	–	通过关卡“业火の残り火”、朱然与陆逊在战斗中共鸣	朱然获得SP1500、朱然壁纸、金150000

武将名	给予影响的武将	被影响的武将	解锁条件	获得报酬
司马懿	–	荀彧	通过关卡"再びの别れ"	金20000、点心×5
	–	夏侯渊	通过关卡"独り立ち"、雷斌的等级达到25以上	开放关卡"活かすべきオとは"、玉玺×5
	陈宫	周瑜	通过关卡"相乗する力"、赵云与陈宫在战斗中共鸣	仙桃×5、华佗膏×5、金40000
	庞统	司马昭	通过关卡"风は立っているか"、赵云的等级达到60以上	司马懿成为同伴、司马懿获得SP2000、司马懿壁纸
司马师	–	朱然	通过关卡"败将は雪路を行く"、持有金额达到50000以上	韦驮天靴×5、点心×10
	–	曹丕	通过关卡"鬼神狩りへ"、司马昭的击破数达到20以上	玉玺×5、点心×10
	许褚	魏延	通过关卡"跃动"、司马昭出击5次以上	开放关卡"空腹の中の死斗"、金55000、大点心×10
	–	庞统	通过关卡"决别"、司马师的等级达到60以上	司马师获得SP2000、司马师壁纸、大点心×10
司马昭	–	张苞	通过关卡"独り立ち"	仙水×5、大馒头×5
	马岱	郭嘉	通过关卡"败将は雪路を行く"、刘备的等级达到25以上	通过关卡"风のような男"、金30000
	孙策	–	通过关卡"若虎大いに吼える"、司马昭出击5次以上	司马昭获得SP500、玉玺×5
	司马懿	–	通过关卡"望まれた国"、司马昭的击破数达到80以上、司马昭与司马懿在战斗中共鸣	司马昭获得SP1500、司马昭壁纸、战神の斧×10
王元姬	–	孙尚香	通过关卡"败将は雪路を行く"	金25000、仙水×5
	小乔	甄姬	通过关卡"跃动"、小乔出击3次以上、司马昭出击5次以上	开放关卡"贤女の危机"、金55000
	黄忠	大乔	通过关卡"その手には明日达到ある"、王元姬的击破数达到25以上	王元姬のSP500、仙桃×5
	张郃	吕布	通过关卡"试される仁徳"、王元姬的击破数达到50以上、王元姬与张郃在战斗中共鸣	王元姬获得SP1500、王元姬壁纸、韦驮天靴×10
貂蝉	–	–	通过关卡"焰の力"、赵云的等级达到10以上	金15000、点心×5
	赵云	吕玲绮	通过关卡"独り立ち"、赵云出击10次以上	开放关卡"舞姬の居场所"、大点心×5、仙水×5
	–	张郃	通过关卡"ただ欲望のままに"、貂蝉的等级达到25以上	玉玺×5、貂蝉获得SP500
	刘备	小乔	通过关卡"望まれた国"、刘备与貂蝉在战斗中共鸣	仙药×5、貂蝉获得SP1500、貂蝉壁纸
吕布	–	马超	通过关卡"焰の力"	金15000、战神の斧×10
	魏延	–	通过关卡"その武、强暴につき"、吕布的击破数达到5以上	金30000、韦驮天靴×5、战神の铠×5
	孙权	–	通过关卡"暴威、沉む"、孙坚在战斗中击破吕布、陈宫出击20次以上	开放关卡"时を越えた决着"、仙药×5、华佗膏×10
	王元姬	吕玲绮	通过关卡"仁に魅かれて"、吕布出击10次以上、同伴的人数达到60人以上	吕布获得SP2000、吕布壁纸
吕玲绮	–	–	通过关卡"その武、强暴につき"	金25000、战神の斧×5、大点心×5
	貂蝉	练师	通过关卡"暴威、沉む"、貂蝉成为同伴、貂蝉出击5次以上	吕玲绮成为同伴、战神の斧×5、仙桃×5
	关银屏	董卓	通过关卡"义は忘れえぬもの"、吕玲绮出击10次以上	吕玲绮获得SP1000、韦驮天靴×5、华佗膏×5
	吕布	–	通过关卡"その手には明日达到ある"、吕布的等级达到50以上	吕玲绮获得SP1000、吕玲绮壁纸、仙药×5
陈宫	–	李典	通过关卡"その武、强暴につき"、持有金额达到30000以上	金25000、战神の铠×5
	周泰	司马懿	通过关卡"ただ欲望のままに"、周泰出击5次以上	金40000、老酒×5、韦驮天靴×5
	–	–	通过关卡"暴威、沉む"、关平出击10次以上、关平的等级达到38以上	陈宫成为同伴、陈宫获得SP500、华佗膏×5
	–	–	通过关卡"义は忘れえぬもの"、陈宫出击10次以上	陈宫获得SP1500、陈宫壁纸、金70000
董卓	–	太史慈	通过关卡"焰の力"	开放关卡"暴虐と正义と"、金30000、大馒头×5
	夏侯渊	–	通过关卡"激突、激斗、激震"、张苞在战斗中击破董卓	金60000、老酒×10
	–	–	通过关卡"跃动"、持有金额达到80000以上	董卓成为同伴、金100000、董卓获得SP500
	吕玲绮	–	通过关卡"この手で今日を切り开け"、吕玲绮的击破数达到30以上、董卓与吕玲绮在战斗中共鸣	金200000、董卓获得SP1500、董卓壁纸
袁绍	–	韩当	通过关卡"焰の力"、雷斌的击破数达到20以上	金15000、大馒头×5
	–	赵云	通过关卡"ただ欲望のままに"、持有金额达到30000以上	金40000、老酒×10
	郭嘉	孙坚	通过关卡"义は忘れえぬもの"、郭嘉成为同伴	袁绍成为同伴、袁绍获得SP500、金75000
	徐庶	–	通过关卡"この手で今日を切り开け"、刘备的击破数达到40以上	玉玺×10、袁绍获得SP1500、袁绍壁纸
雷斌	赵云	刘备	通过关卡"焰の力"	中馒头×5、雷斌获得SP50
	–	–	通过关卡"独り立ち"、雷斌的击破数达到25以上	老酒×5、点心×5、金25000
	–	–	通过关卡"ただ欲望のままに"、雷斌与张飞在战斗中共鸣	金35000、雷斌获得SP200
	鲁肃	夏侯惇	通过关卡"风は西へ吹く"、持有金额达到48000以上	金55000、韦驮天靴×5
	–	张飞	通过关卡"その手には明日达到ある"、刘备出击10次以上	仙桃×10、雷斌获得SP250
	–	–	通过关卡"船は燃えているか"、诸葛亮的击破数达到5以上	玉玺×10、雷斌获得SP500、雷斌壁纸

奖杯相关

综述

奖杯总数	44	铜杯	28	银杯	12	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	80 小时
最少通关次数	2
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
硬件需要	无

本作的奖杯大部分都不难获得，不少奖杯在一周目的正常游戏过程中即可轻松解锁，部分特殊条件的奖杯也只需要稍加安排即可获得。而武器与天绊镜事件的收集，在二周目游戏的过程中稍花时间即可搞定。不过有一个奖杯的存在，导致本作的白金时间成倍增长，那便是"天衣无缝"。该奖杯要求玩家完成所有武将的八卦泉升级，八卦泉的填充需要消耗大量的SP，而游戏中并没有可以快捷刷SP的手段，以至于到了二周目时，才有可能将主力武将的八卦泉填满。而游戏中有着数十名可用武将，其最终的工作量可想而知。

奖杯攻略

英杰传
取得条件 获得全部奖杯

志を受け継ぎ、未来へ紡ぐ者
取得条件 通关2周目游戏

人生行路
取得条件 观看过所有武将的天绊镜事件
解锁方法 可以参考前文中的全武将天绊镜事件表，依次进行完成，一周目即可解锁。

天衣无缝
取得条件 填满所有武将的八卦泉
解锁方法 只能通过刷SP的方法让我方武将逐个解锁全技能，推荐利用前文中的刷SP方法在主线流程第十章进行刷取。

神算鬼谋
取得条件 1回合内发动3次共鸣

一身是胆
取得条件 赵云累计击破1000个单位

一骑当千
取得条件 单人出击并击破20个单位以上

堆金积玉
取得条件 持有金额达到1000000以上

武器搜集
取得条件 获得过所有种类的武器
解锁方法 注意所有武将稀有度1至4的武器都可以于游戏后期在商人处进行购买，而稀有度5和6的武器则需要在后期关卡中刷取，具体刷取方法可以参考前文。

道具搜集
取得条件 获得过所有种类的道具

千军万马
取得条件 将1个单位的等级提升至最大

百战炼磨
取得条件 完成所有自由战斗

一网打尽
取得条件 1次共鸣中击破15个单位以上
解锁方法 在指南所的教学关中即可完成。

百花缭乱
取得条件 5种类型的武将均发动过共鸣

电光石火
取得条件 1回合内取得战斗胜利
解锁方法 在指南所的教学关中即可完成。

画龙点睛
取得条件 共鸣乱舞的伤害加成倍率提升至100%

常山より夜は明ける
取得条件 完成第1章

洛阳は焦土と化す
取得条件 完成第2章

徐州に未练を残し
取得条件 完成第3章

下邳は兽の手中に
取得条件 完成第4章

下邳城を制す土と水
取得条件 完成第5章

江东に若き虎は驱ける
取得条件 完成第6章

新野より仁は再出发す
取得条件 完成第7章

赤壁に揃った四つの力
取得条件 完成第8章

成都を包む悪しき雾
取得条件 完成第9章

世界は终わり、世界は始まる
取得条件 完成第10章

狮子奋迅
取得条件 发动过共鸣

急速充电
取得条件 1回合内发动2次共鸣

日进月步
取得条件 使用过EX技

金城铁壁
取得条件 5个单位执行“防御”指令后结束回合

运命交差
取得条件 观看过天绊镜事件

天变地异
取得条件 发动过玉之力
解锁方法 主线流程中必定解锁。

不挠不屈
取得条件 失败后重新开始战斗

天下无双
取得条件 使用吕布击破敌人
解锁方法 吕布需要在完成全天绊镜事件的后期才能加入，玩家可以直接在指南所的教学关中利用吕布击破一名敌人即可解锁。

前后左右
取得条件 1次攻击中对4个方向进行攻击
解锁方法 让敌人将我方武将包围后，在一次攻击中将四个招式分别对四个方向的敌人释放即可。

四面楚歌
取得条件 前后左右被敌人包围

危急存亡
取得条件 同伴被击破，我方只剩下1个单位

免许皆传
取得条件 完成所有教学战斗

桃园の誓い
取得条件 刘备、关羽、张飞共同发动共鸣乱舞

五虎大将军
取得条件 关羽、张飞、赵云、马超、黄忠共同发动共鸣乱舞

魏の五将军
取得条件 张辽、乐进、于禁、张郃、徐晃共同发动共鸣乱舞

孙家集结
取得条件 孙坚、孙策、孙权、孙尚香共同发动共鸣乱舞

魏吴蜀同盟
取得条件 曹操、孙权、刘备共同发动共鸣乱舞

豪华绚烂
取得条件 5名女性武将共同发动共鸣乱舞



足足5年之后，我们才终于等到了"《杀出重围》系列"的新作《人类分裂》，还是一样的潜入/战斗任君选择式系统，还是一样的庞大世界观和充满了浸入感的场景塑造，但在细节之处，这款作品充满了令人惊喜的创新和更为成熟的设计，绝对会令曾经沉迷在前作中不能自拔的玩家再度沦陷。和前作一样，不杀人不引发警报的通关方式仍然是最有趣也最有挑战性的，本期攻略，我们仍然会以这一前提为核心，帮助玩家们快速完美本作。

本文对应游戏版本：1.06

全成就/白金所需时间：约35-50小时

杀出重围 人类分裂	Square Enix	动作冒险
多机种 Deus Ex: Mankind Divided		美版
2016年8月23日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4、XOne：59.99美元		

文 三日月&稀饭 美编 sienna

系统详解

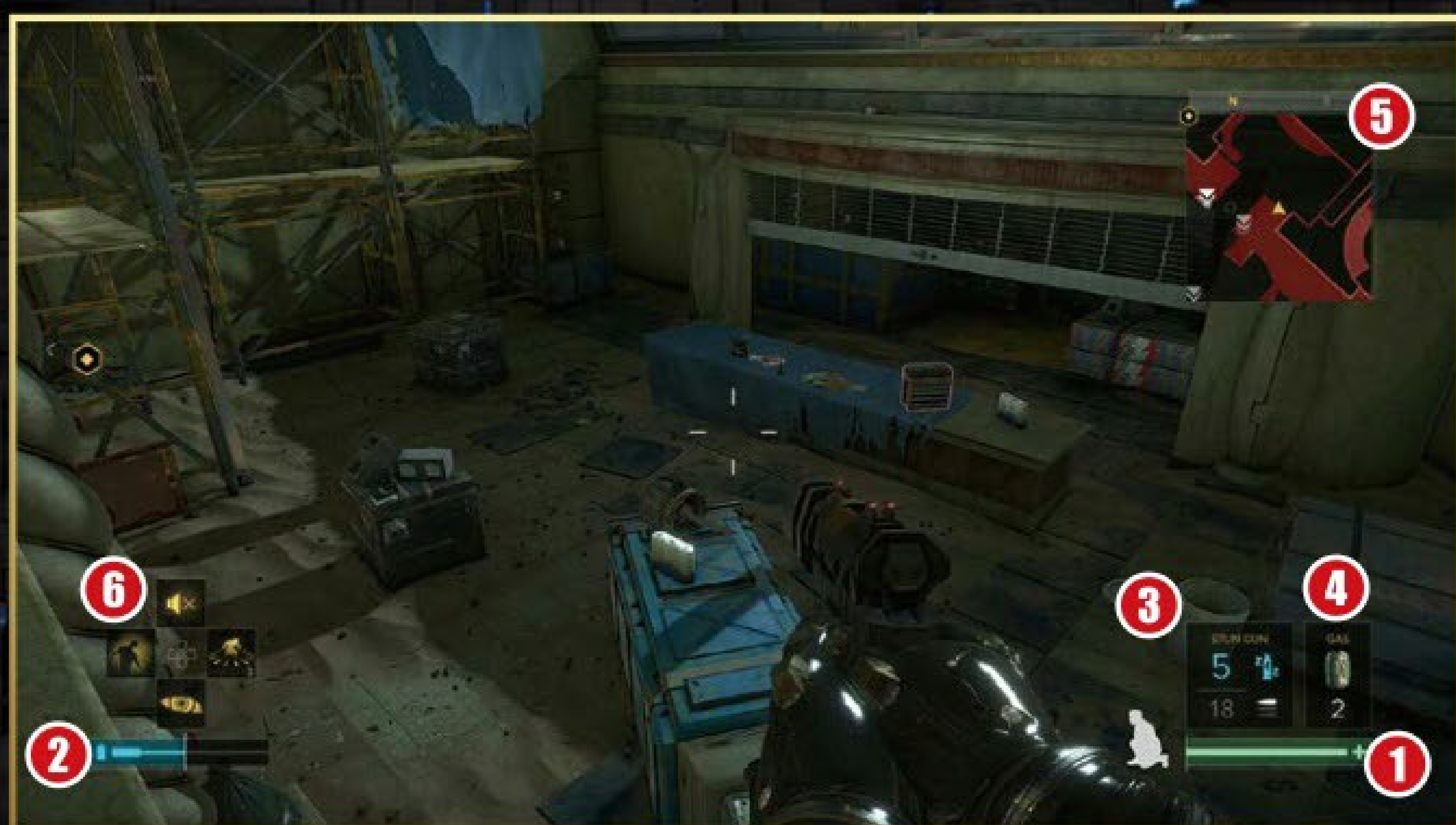
操作列表

本作的操作比较有意思，分成了四个方案，其中"人类分裂"方案是按照本作的整体系统架构和业界潮流而设置的全新键位分布，对于前作印象不是很深的老玩家或是新手建议直接采用这套方案。而如果大家刚刚补过前作或是非常适应前作的操作方式，那么可以继续选择"人类革命"方案。"标准"则是照顾主流FPS玩家的习惯来安排键位，适合专精于突突突而且本作里继续想要突突突的玩家。"入侵模式"对应的是本作新增的全新玩法"入侵"的键位排布而设计，重点是方便玩家进行快速通关挑战，适合已经接触过"入侵"并且想要挑战二周目快速通关的玩家选择。

Xbox One版	PS4版	人类分裂	人类革命	标准	入侵模式
A键	×键	跳跃	跳跃	跳跃	跳跃
X键	□键	互动/上弹	互动/上弹	互动/上弹	互动/上弹
Y键	△键	冲刺	打开物品栏/收起武器	打开物品栏/收起武器	击倒
B键	○键	击倒	击倒	蹲下	进入掩体
LB键	L1键	发动技能	冲刺	进入掩体	发动技能
LT键	L2键	瞄准	进入掩体	瞄准	瞄准
LS键	L3键	进入掩体/长按打开技能栏	蹲下	冲刺	打开技能栏
RB键	R1键	投掷手雷	投掷手雷	投掷手雷	投掷手雷
RT键	R2键	射击	射击	射击	射击
RS键	R3键	蹲下/长按打开物品栏	瞄准	击倒	蹲下/打开物品栏
左摇杆	左摇杆	移动	移动	移动	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角	移动视角	移动视角	移动视角
十字键	十字键	切换技能	切换技能	切换技能	无对应功能
Menu键	触控板	呼出游戏菜单	呼出游戏菜单	呼出游戏菜单	呼出游戏菜单
View键	OPTIONS键	呼出系统菜单	呼出系统菜单	呼出系统菜单	呼出系统菜单



游戏界面



1.HP
2. 电量
3. 当前装备道具 / 武器
4. 当前装备手雷
5. 雷达
6. 能力栏

拾取以及物品栏管理

本作的物品栏和前作类似，依然是当年《生化危机 4》的套路：物品栏以格子隔开，每一个道具 / 武器都会根据其大小占据相应的位置。贴心的是，玩家在游戏的大部分时候其实不太需要关注物品栏的管理，在捡取道具 / 武器时，系统会自动优化物品栏的空间让玩家可以把道具 / 武器“塞进”物品栏。

在本作中玩家获得武器 / 道具的方式有很多，从搜刮场景到捡取敌人留下的武器 / 道具。武器的拾取规则是，在空间足够且玩家物品栏没有同类武器的前提下，玩家会捡取到一把完整的武器，反之继续捡取武器则只会捡取到该武器的弹药。



自定义武器以及子弹种类

本作的武器种类不多，基本都是一些玩家耳熟能详的武器：手枪、冲锋枪、突击步枪、狙击枪、霰弹枪等等。而对于立志于依靠潜行和嘴炮不杀一人通关的玩家来说，这些武器基本在游戏中没什么登场的机会。反而电击枪“Stun Gun”和麻醉枪“Tranquilizer Rifle”的出场率会更高。值得一提的是，相对于射程较远但发动时间较长的后者而言，射程较短但立即见效的前者对于潜行流玩家来说更为实用。

大部分武器都可以装上相应的附件来增加功能，例如消声器或者瞄准镜。附件最常见的获得方式就是购买，在部分场景中也能找到，但并不常见。武器可安装的附件数量可以在物品栏中查看，附件基本都是一旦安装上去便不能拆下，安装之前需要认真考虑一番。武器还能通过消耗零件（Crafting Parts）来升级，可升级的内容大多为伤害、弹夹容量、射速、准确度、后助力和上弹速度，另外还可以改变武器的射击模式，例如为手枪增加连射功能或者让原为全自动射击的突击步枪改为半自动射击等等。

对于“不杀主义”的玩家来说，杀伤性武器还是能派上用场的。更换子弹种类能让武器更好地发挥作用，例如对于身穿重甲的敌人来说，切换成穿甲弹（Armor Piercing Ammo）无疑更加有效，而对于身穿 EXO 装甲的人类敌人以及各种机械类敌人来说，EMP 子弹则是最好的解决方案。特别是前者，利用 EMP 子弹击中它后再补上击倒就能在不杀死他的前提下解除其战斗能力。

所有附件以及子弹的切换都不需要进入物品栏，玩家在举枪状态下长按 X 键 / □ 键便能完成操作，十分方便。但是如果枪械本身没有附件，而玩家又拾取或者购买了适用的附件，则需要在物品栏选择配件进行安装。



骇客系统

游戏中玩家会遇到各种电子系统，小至监控摄像头、无人机，大至各种门锁、终端机，成功骇进这些电子装置可以让玩家获得不同的有益效果。但失败的话轻则让终端机或者门锁失效不能侵入，重则引发警报。值得一提的是，玩家在游戏中不能让敌人 / 执法部队看到自己的骇客行为，要不然会立即进入敌对状态并引发警报。另外骇客过程中游戏并不会暂停，和各种电脑系统开战前请留意身边状况。另外，不同等级的系统还需要玩家升级相应的能力才可以尝试骇进。

骇进系统的方式基本和上一作一样，网络中会分成不同的节点，入侵每个节点都会有一定的几率引发警报（选择节点后可以查看几率）。每个节点都有不同的警戒等级，可以通过查看节点旁的数字来确定。引发警报后玩家就需要在一定时间内占领绿色点，要不然就立即脱出系统（LB 键 /L1 键）以免引发警报，玩家还可以通过提升已占领节点（和起点）的防御等级（Fortify）来延长其抵抗系统重写的时间，让自己在触发警报后有更多的时间尝试黑掉绿色点，但是提高防御等级的行动本身就有被系统发现并引发警报的风险。

节点中有不少特殊的存在，占领 Datestore（显示为圆柱体）能获得金钱、经验值或者道具作为奖励，另外有三个功能性的节点，均显示为齿轮，并且有对应的名字，占领 Spam 可以延长警报系统找到玩家的时间，占领 CLearance 则可以让所有节点的警戒等级降低 2 点，占领 Transfer 会把两个相邻节点中其中一个的 2 点警戒等级转移到另外一个身上。

玩家还可以使用不同的软件来辅助自己骇进系统，软件种类以及作用如下：

名称	作用
Stop! Worm	暂停引发警报后系统找到玩家的时间
Nuke	无视警戒等级直接完成入侵节点
Datescan	可以查看该网络中所有节点以及路径的信息，例如奖励或者防火墙的位置
Overclock	增加占领以及加强节点的速度
Stealth	下一次占领或加强节点绝对不会引发警报，还可以绕过路径中的防火墙
Reveal	消除迷雾

舌战系统

这个系统实质上在上一作就有出现，在本作中改善后变得更加人性化和容易。在游戏中玩家会时不时遇到和NPC“舌战”的部分，成功的话不光能把事件发展导向一个更加和平的方向，甚至能避免很多无谓的死亡和战斗。虽然这个系统看似对语言能力要求很高，但实质上在升级项目中C.A.S.I.E.系统帮助下，只是一个按照提示选择正确选项的小游戏而已。

在NPC发言的时候，屏幕左上角会有三个图案，分别对应Omega、Alpha和Beta，它们会随着发言的进行而不断闪光，而玩家要做的就是观察哪一个图案闪光的频率最高，然后在接下来的对话中选择相应倾向的选项。如此重复就能说服NPC，并取得“战斗”的胜利。



制作物品

相对于金钱，本作中零件（Crafting Parts）无疑更加少见。零件除了用于升级武器外，还可以用来制造一些有用的小道具。可制作的道具以及其作用如下：

名称	作用	制作所需零件
Multi-Tool	打开电子锁，使用方法为从物品栏拿出来后对准电子锁使用，而且不会像使用骇客能力那样引起警察警戒	120
Typhoon Ammo	“台风”系统弹药（3个）	75
TESLA Cartridge	“特斯拉”系统弹药（8个）	75
Nano Blade Ammo	“纳米刀刃”刀片（8个）	75
Biocell	可回复适当的电量，也可以启动场景中一些装置	120
Mine Template	地雷基座，本身没有杀伤力，但可以和不同手雷合成而产生不同的功能	75



技能以及过载

作为第一作早已“满级”的主角，本作中无可避免地由于剧情关系“打回原形”。在序章情节过后，玩家的大部分义体强化技能（Augmentations）都会丢失。当然，“因祸得福”的亚当还是获得了一些额外的新能力来作为“补偿”。

本作中玩家将会获得一些新能力，这些能力在技能升级界面里会以“雪花屏”的形式显示。但装备/使用这些能力是有局限的，它们会增加亚当身体系统的负担而导致过载。系统的负担显示在升级界面的最下方，超过100%的话会阻碍玩家的行动并且带来各种负面效果。此时玩家需要关闭一些不需要的技能来取消超载效果。可装备技能的最大数可通过完成游戏支线任务“The Calibrator”来增加。

升级点数需要通过升级获得，想要得到升级用的经验值则需要玩家完成任务或者达成指定目标，例如不被发现/不杀人完成某个任务。获得一定数量的经验值后就能升级并获得技能点。鉴于在本作中玩家会经常遇到需要特定技能才能通过的特殊通路，因此建议玩家技能点都可以留着不用以防万一。

发动技能需要消耗一定的电量，无论是使用技能还是击倒（Takedown）敌人都需要消耗一定的电量。电量可通过使用Biocell来补充，但电量还有一个最小值，即便电量全部消耗完毕只要等待一段时间就能补充到最小值。因此只要玩家不是过于频繁使用能力，电量基本保持在最小值也没什么问题。



技能升级项目一览

●头部

1.Social Enhancer

名称	作用	升级前提
Dialectic Enhancer	让玩家能够在舌战时通过特殊对话选项说服对方	无

2.Hacking Capture

名称	作用	升级前提
Hacking Capture LV.2	可以骇进LV.2的系统	无
Hacking Capture LV.3	可以骇进LV.3的系统	Hacking Capture LV.2
Hacking Capture LV.4	可以骇进LV.4的系统	Hacking Capture LV.3
Hacking Capture LV.5	可以骇进LV.5的系统	Hacking Capture LV.4
Camera Domination	可以在指定终端机里关闭摄像头	无
Turrent Domination	可以在指定终端机里关闭或者改变炮台的设置	Camera Domination
Robot Domination	可以在指定终端机里关闭或者改变机器人的设置	Turrent Domination

3.Hacking Fortify

名称	作用	升级前提
Hacking Fortify VER.1.1	提升加强据点的效果（每次+1）	无
Hacking Fortify VER.1.2	提升加强据点的效果（每次+2）	Hacking Fortify VER.1.1
Hacking Fortify VER.1.3	提升加强据点的效果（每次+3）	Hacking Fortify VER.1.2

4.Hacking Stealth

名称	作用	升级前提
Code-Rootkit VER.1.0	减少入侵节点被发现的概率（15%）	无
Code-Rootkit VER.2.0	减少入侵节点被发现的概率（30%）	Code-Rootkit VER.1.0
Code-Rootkit VER.3.0	减少入侵节点被发现的概率（45%）	Code-Rootkit VER.2.0

●眼睛

1.LiDAR Mark-Tracker

名称	作用	升级前提
Base-Grade Mark-Tracker	瞄准敌人后可以标记敌人并显示其位置（最多10个）	无

名称	作用	升级前提
Mid-Grade Mark-Tracker	瞄准敌人后可以标记敌人并显示其位置（最多25个）	Base-Grade Mark-Tracker
Hi-Grade Mark-Tracker	瞄准敌人后可以标记敌人并显示其位置（最多40个）	Mid-Grade Mark-Tracker

2.Smart Vision

名称	作用	升级前提
Wall-Penetrating Imager	可穿墙高亮显示敌人/可互动道具/通路位置	无
Rough Transmitter Tuning	减少发动该能力所消耗的电量	Wall-Penetrating Imager
Fine Transmitter Tuning	进一步减少发动该能力所消耗的电量	Rough Transmitter Tuning
Magpie	可高亮显示可拾取的道具	无

3.Rentinal Prosthesis

名称	作用	升级前提
Flash Suppressant	闪光弹将不会对玩家产生效果	无

4.Wayfinder Rader System

名称	作用	升级前提
Range Boost	可在小雷达上显示更远的范围	无
Vision Feedback	可在小雷达上显示敌人的视野	无
Noise Feedback	可在小雷达上显示声音的范围	无

●躯体

1.Sentinel RX Health System

名称	作用	升级前提
Medical Setting Defib	提升HP的自动回复速度	无
Military Setting Defib	进一步提升HP的自动回复速度	Medical Setting Defib
Synetic Growth Factor	提升HP的最大值（最大值125）	无
Uninhibited Angiogenesis	进一步提升HP的最大值（最大值150）	Synetic Growth Factor

2.Sarif Series 8 Energy Converter

名称	作用	升级前提
Efficient Recharge Rate	增加电量回复速度	无
Paek Recharge Rate	进一步增加电量回复速度	Efficient Recharge Rate
Enhanced Capacity Biocells	增加电量的最大值	无
Ultra-Capacity Biocells	进一步增加电量的最大值	Enhanced Capacity Biocells
Moderate Recharge Delay	减少电量耗尽后开始回复的时间	无
Quick Recharge Delay	进一步减少电量耗尽后开始回复的时间	Moderate Recharge Delay

3.Implanted Rebreather Augmentations

名称	作用	升级前提
Chemical Resistance	无视毒气伤害	无

●手臂

1.Cybernetic Arm Prothesis

名称	作用	升级前提
Punch Through Wall	能破坏场景中薄弱的墙壁	无
Optimised Musculature	能提起场景中的重物	无
Carry Capacity: 70 KG	提升物品栏最大值	无
Carry Capacity: 90 KG	提升物品栏最大值	Carry Capacity: 70 KG
Carry Capacity: 110 KG	提升物品栏最大值	Carry Capacity: 90 KG

2.Cybernetic Weapon Handling

名称	作用	升级前提
Marksmen Aim Stability	减少手的抖动，提高瞄准精确度	无
Sharpshooter Aim Stability	进一步提高瞄准精确度	Marksmen Aim Stability
Drill Recoil Compensation	减少射击后助力	无
Field Recoil Compensation	进一步减少射击后助力	Drill Recoil Compensation
Medium Reload Speed Dexterity	提高上弹速度	无
High Reload Speed Dexterity	进一步提高上弹速度	Medium Reload Speed Dexterity

3.Projected Energy Propulsion System (P.E.P.S.)

名称	作用	升级前提
Knockback	击倒一个目标	无
Precision Diode	使P.E.P.S.能够聚能并使其击倒效果增强	Knockback

4.Remote Hacking

名称	作用	升级前提
Environmental Domination	可遥控入侵普通电子设备	无
Security Domination	可遥控入侵保安用设备，如无人机或者监控摄像头	Environmental Domination

5.Tesla Augmentations

名称	作用	升级前提
Quick-Fire System	使用电击能力击倒敌人	无
Dual-Arc Upgrade	可同时击倒两个敌人	Quick-Fire System
Quad-Arc Upgrade	可同时击倒四个敌人	Dual-Arc Upgrade
Arc Distance Upgrade	使电击能力射程增加一倍	无

6.Nanoblade

名称	作用	升级前提
Impact Velocity Shot	利用纳米刀刃射击敌人	无
Explosive Heat Battle	使纳米刀刃的蓄力攻击附带爆炸效果	无

●背部

1.Icarus Landing

名称	作用	升级前提
Descent Velocity Modulator	避免坠落伤害，在下落过程中按下指令可以快速下坠并击晕一定范围的敌人	无

2.Quicksilver Reflex Booster

名称	作用	升级前提
Multiple Takedown	可以同时击倒两个靠近的敌人	无

3.Typhon

名称	作用	升级前提
Lethal Configuration	设置台风系统为致命模式	和Stun Configuration两者之间只能选择一个，且不能切换
Stun Configuration	设置台风系统为非致命模式	无

4.Focus Enhancement

名称	作用	升级前提
Regulated Nervous System	使玩家进入子弹时间	无

5.Icarus Dash

名称	作用	升级前提
Dorsal Propulsion Kit	朝玩家面对的方向冲刺一段距离	无
Charged Dash	在蓄力后能增加冲刺的速度和距离	Dorsal Propulsion Kit

●皮肤

1.Glass-Shield Cloaking

名称	作用	升级前提
Discreet Power Processing	在一段时间内隐身	无
Improved Cloaking Energy Use	减少隐身能力所需的电量	Discreet Power Processing
Optimized Cloaking Energy Use	进一步减少隐身能力所需的电量	Improved Cloaking Energy Use
Cloaked Takedown Support	即便发动击倒也不会让隐身失效	Discreet Power Processing

2.Rhino Dermal Armor

名称	作用	升级前提
Base Reduction Settings	减低受到的伤害	无
Improved Reduction Settings	进一步减低受到的伤害	Base Reduction Settings
Mastered Reduction Settings	再进一步减低受到的伤害	Improved Reduction Settings
Electromagnetic Pulse Shielding	免疫触电或者遭到EMP攻击所受到的影响	无

3.Titan

名称	作用	升级前提
Subcutis Energy Mod	使玩家在一段时间内无敌	无
Facet Cost Reduced	减少能力所需的电量	无
Facet Cost Optimized	进一步减少能力所需的电量	Facet Cost Reduced

●足部

1.Glass-Shield Cloaking

名称	作用	升级前提
Klipspringer Jump Mod	提高跳跃高度	无
Leg Silencers	在一段时间内无声移动	无

入侵模式

从背景上来说，入侵模式（Breach）和《杀出重围 人类分裂》的故事发生在同一个世界观当中，玩家将会扮演一位被招募的黑客，通过特殊的链接方式入侵到游戏世界中的著名数据银行公司Palisade的服务器当中，窃取那些被隐藏起来的数据，为那些遭受大公司伤害的人们讨回公道。

游戏的基本系统和正篇类似，通过不断地攻关，玩家能通过“抽包”来获得各种有独特效果的武器、道具以及新能力。每关的长度并不长，流程基本是：利用骇客能力打开通路、下载资料、然后跑回起点。中途会有敌人阻止玩家，对付方法可以参考正篇。虽然战场转移到了电子世界，然而战斗还是一样的。有抽包固然有氪金，有爱的玩家可以利用金钱来减轻过关的压力。

不过这个模式更倾向于锻炼玩家的速通能力，所以经常会有限时逃脱的情况出现，习惯了本篇当中慢节奏潜行的玩家需要重新适应一下。另外，这个模式虽然玩的是单机内容，但是需要连上网络才能够进行游戏，不过并不需要PS+或者Xbox LIVE会员增值服务，只要有网络连接即可。

本作有四个关于入侵模式的成就/奖杯，但是要求不是太高，具体获得方式请参考后文中的成就/奖杯攻略。下文将会列出入侵模式中的升级项目，帮助大家更好地理解各项能力的作用以合理地投资升级资源。



入侵模式技能一览

这个模式的技能和正篇游戏中亚当的能力有一些共通之处，但是因为实际上是发生在电子世界当中，所以也有一些超现实的能力，例如凭空二段跳甚至是三段跳，所以就算玩家们已经习惯了正篇当中的技能特征，到了入侵模式之后最好也将其再熟悉一遍，避免先入为主。这个模式当中的升级方式和正篇中几乎一致，也是通过消费升级软件点数来获得新的能力，不过加入了角色的“可分配内存”（Allocated Memory），可以理解为角色的能力上限，每个技能都有对应的内存容量，玩家装备的技能总内存无法超过可分配内存的上限，所以技能并非只是越多越好，选择最适合关卡情况的技能来使用即可。以下是入侵模式中的所有技能一览。

●Datalink类别

1.Dataport

名称	作用	升级前提
Dataport.aug	让玩家能够从数据模块中获得资料	默认掌握

2.Focus

名称	作用	升级前提
Focus.aug	启动后让玩家进入子弹时间	解锁后掌握
Frame_optimizer.pkg	Focus.aug能量消耗降低为原来的80%	Focus.aug
Frame_optimizer_XL.pkg	Focus.aug能量消耗降低为原来的60%	Frame_optimizer.pkg

●Attack类别

1.Nanoblade

名称	作用	升级前提
Nanoblade.aug	让角色能够发射纳米刀刃攻击敌人	解锁后掌握
Explpsive_pin.pkg	发动纳米刀刃后可以蓄力后射出，刀刃会在短时间后爆炸	Nanoblade.aug

2.Remote_hack

名称	作用	升级前提
Remote_hack.aug	让角色能够远程遥控场景中的某些装置	默认掌握
Barricade_key.pkg	让角色能够远程遥控屏障	默认掌握
Laser_key.pkg	让角色能够远程遥控激光发射器	Barricade_key.pkg
Door_key.pkg	让角色能够远程遥控被封锁的大门	Laser_key.pkg
Robo_key.pkg	让角色能够远程遥控机器人令其暂时失效	Remote_hack.aug
Robo_breaker.pkg	让角色能够远程遥控机器人令其过载并爆炸	Robo_key.pkg
Robo_master.pkg	让角色能够远程遥控机器人令其暂时变为友军	Robo_breaker.pkg
Camera_key.pkg	让角色能够远程遥控摄像头令其暂时失效	Remote_hack.aug
Turrent_key.pkg	让角色能够远程遥控炮台令其暂时失效	Remote_hack.aug
Turrent_breaker.pkg	让角色能够远程遥控炮台令其过载并爆炸	Turrent_key.pkg
Turrent_master.pkg	让角色能够远程遥控炮台令其暂时变为友军	Turrent_breaker.pkg
Signal_antenna	遥控的可发动距离变为12米	默认掌握
Signal_penetrator.pkg	大幅度提高遥控的可发动距离	Signal_antenna

3.Typhoon

名称	作用	升级前提
Typhoon.aug	角色能够向身周360° 发射炸弹消灭敌人	解锁后掌握
Damage_up.pkg	发射的炸弹造成的伤害提高至200点	Typhoon.aug
Damage_up_XL.pkg	发射的炸弹造成的伤害提高至300点	Damage_up.pkg
Damage_up_MAX.pkg	发射的炸弹造成的伤害提高至400点	Damage_up_XL.pkg

4.Peps

名称	作用	升级前提
Peps.aug	角色能够向身前发动扇形的冲击波，吹飞敌人并造成少量伤害	解锁后掌握
Precision_burst.pkg	角色在发射冲击波前可以蓄力，蓄满后发射能够直接击倒大部分敌人	Peps.aug

5.Tesla

名称	作用	升级前提
Tesla.aug	让角色能够锁定敌人并发射电击镖，令敌人陷入硬直并持续受到伤害	解锁后掌握
Dual_arc.pkg	电击镖能够同时锁定2个敌人	Tesla.aug
Quad_arc.pkg	电击镖能够同时锁定4个敌人	Dual_arc.pkg
Range_max	电击镖能够锁定敌人的距离延长	Tesla.aug

●IO Core类别

1.En_module

名称	作用	升级前提
En_module.aug	让角色的基本能量值上限变为100	默认掌握
En_booster.pkg	让角色的基本能量值上限变为150	En_module.aug
En_booster_XL.pkg	让角色的基本能量值上限变为200	En_booster.pkg
En_booster_MAX.pkg	让角色的基本能量值上限变为300	En_booster_XL.pkg
En_rebuilder.aug	角色的最低能量恢复上限变为30	默认掌握
En_rebuilder_XL.aug	角色的最低能量恢复上限变为45	En_rebuilder.aug
En_rebuilder_MAX.pkg	角色的最低能量恢复上限变为60	En_rebuilder_XL.aug
Fusion_timer.aug	角色的能量恢复触发时间变为不使用任何技能后的3.5秒	默认掌握
Fusion_timer_XL.aug	角色的能量恢复触发时间变为不使用任何技能后的2.7秒	Fusion_timer.aug
Fusion_engine.aug	角色的能量恢复速度变为每秒2点	默认掌握
Fusion_engine_XL.aug	角色的能量恢复速度变为每秒3点	Fusion_engine.aug

2.Hp_module

名称	作用	升级前提
Hp_module.aug	角色生命值上限变为100点	默认掌握
Hp_booster.pkg	让角色的基本生命值上限变为150	Hp_module.aug
Hp_booster_XL.pkg	让角色的基本生命值上限变为200	Hp_booster.pkg
Hp_booster_MAX.pkg	让角色的基本生命值上限变为300	Hp_booster_XL.pkg
Hp_rebuilder.aug	角色的最低生命恢复上限变为25	默认掌握
Hp_rebuilder_XL.aug	角色的最低生命恢复上限变为45	Hp_rebuilder.aug
Hp_rebuilder_MAX.pkg	角色的最低生命恢复上限变为60	Hp_rebuilder_XL.aug
Regen_delay.aug	角色的生命恢复触发时间变为不受伤后的7秒	默认掌握
Regen_delay_XL.aug	角色的生命恢复触发时间变为不受伤后的5秒	Regen_delay.aug
Recycle_engine.aug	角色的生命恢复速度变为每秒2点	默认掌握
Recycle_engine_XL.aug	角色的生命恢复速度变为每秒34点	Recycle_engine.aug

3.Arm_interface

名称	作用	升级前提
Arm_interface.aug	角色能够进行特殊的战斗动作并获得额外的力量强化能力	默认掌握
Punch_through_walls.aug	角色能够击穿存在裂缝的墙壁	Arm_interface.aug
Takedown.aug	角色能够发动快速击倒敌人的近战攻击	默认掌握
Takedown_2×.aug	角色能够发动同时快速击倒两个邻近敌人的近战攻击	Takedown.aug
Packer.pkg	角色的道具栏扩充为10列（原始空间为9列）	Arm_interface.aug
Packer_XL.pkg	角色的道具栏扩充为12列	Packer.pkg
Packer_MAX.pkg	角色的道具栏扩充为14列	Packer_XL.pkg

●Movement类别

1.Jump

名称	作用	升级前提
Jump.aug	让角色获得跳跃能力	默认掌握
Jumpmod.pkg	让角色跳跃高度大幅度提高	Jump.aug
Multijump.pkg	让角色能够进行二段跳	Jump.aug
Multijump_3×.pkg	让角色能够进行三段跳	Multijump.pkg
Icarus_landing.aug	让角色能够从极高处安全降落	默认掌握
Landing_strike.pkg	让角色能够在降落时发动对地冲击	Icarus_landing.aug

2.Icarus_dash

名称	作用	升级前提
Icarus_dash.pkg	让角色能够快速进行短距离冲刺	解锁后掌握
Precise_dash.pkg	让角色能够在冲刺前进行蓄力，可以对空冲刺并在攀爬到上方平台	Icarus_dash.pkg

3.Motion

名称	作用	升级前提
Motion.aug	让角色能够获得移动和从平台边沿攀爬到顶部的能力	默认掌握
Silencer_XY.aug	让角色能够在启动能力后无声行走和奔跑	Motion.aug
Crawl_Speed.pkg	让角色能够在下蹲行走时高速移动	Motion.aug
Silencer_port.pkg	让角色能够无声地从数据模块中下载资料	Motion.aug

●Defense类别

1.Titan

名称	作用	升级前提
Titan.aug	让角色能够获得一层泰坦护盾来阻挡敌人攻击	解锁后掌握
Emp_defense.pkg	让角色启动泰坦护盾后能够免疫EMP攻击	Titan.aug
Efficiency_mod.pkg	泰坦护盾的能量消耗降为每秒13点	Titan.aug
Efficiency_mod_XL.pkg	泰坦护盾的能量消耗降为每秒10点	Efficiency_mod.pkg

2.Cloak

名称	作用	升级前提
Cloak.aug	让角色能够短时间内隐身	解锁后掌握
Energy_recycler.pkg	让隐身的每秒能量消耗降低25%	Cloak.aug
Energy_recycler_XL.pkg	让隐身的每秒能量消耗降低50%	Energy_recycler.pkg
Combat_support.pkg	让角色能够不打破隐身地发动近战攻击	Cloak.aug

3.Armor

名称	作用	升级前提
Armor.aug	降低敌人攻击对角色造成的伤害	解锁后掌握
Armor_XL.pkg	让敌人的攻击造成的伤害降低14%	Armor.aug
Armor_MAX.pkg	让敌人的攻击造成的伤害降低21%	Armor_XL.pkg
Electro_filter.pkg	让角色免疫EMP攻击	Armor.aug

●Vision类别

1.Renderer

名称	作用	升级前提
Renderer.aug	让角色能够看到虚拟的用户界面	默认掌握
Flash_cancel.pkg	让角色的视觉免疫闪光影响	Renderer.aug
Last_position.pkg	让角色能够看到敌人预测自己的最后所在位置	Renderer.aug
Alarm_cancel.pkg	让角色能够重置警报系统并让敌人恢复到常规巡逻模式	Renderer.aug

2.Mark_tracker

名称	作用	升级前提
Mark_tracker.aug	让角色能够标记敌人，并且透过障碍物看到其所在位置	解锁后掌握

3.Smart_vision

名称	作用	升级前提
Smart_vision.aug	启动后让角色的视线能够穿透障碍物，并且高亮标记敌人和重要物品	解锁后掌握
Reconsume.pkg	让智能视觉的每秒能量消耗降到3点	Smart_vision.aug
Reconsume_XL.pkg	让智能视觉的每秒能量消耗降到2点	Reconsume.pkg

4.Radar_view

名称	作用	升级前提
Radar_view.aug	让角色能够在小地图上看到附近的敌人位置和房间结构	默认掌握
Radar_timer.pkg	让角色能够在用户界面看到警报结束的倒计时	默认掌握
Topographics,pkg	让角色能够在小地图看到房间的间隔分布	默认掌握
Pulse_view.pkg	让角色能够在小地图上看到自己产生噪音的影响范围	Radar_view.aug
Vision_predictor.pkg	让角色能够在小地图上看到敌人的视线范围和方向	Pulse_view.pkg
Range_boost.pkg	让小地图显示更多的场景细节	Radar_view.aug

一些心得

1.入侵模式不是游戏本篇，以达成目标为首要任务，完美潜入不是必须的，所以必要时可以采取暴力手段。

2.这个模式的剧情和本篇相对独立，但是玩家在本篇当中收集到的“入侵软件”（Breach Software）倒卖给特定的商人可以令入侵模式中的主角获得奖励，能够开启更多的卡片包，并且获得大量的资金、消耗品和品质优秀的装备。

3.入侵模式中赚取的虚拟货币可以用来在商店界面购买各种物品，卡片包只是其中之一，还有弹药和防火墙钥匙，另外游戏中还能免费获得一些“氪金”货币，主要用于购买白金级别的物品，因为数量有限，最好慎用。

一周目不引发警报不杀人流程攻略



读前须知

1. 虽然标题是“一周目”不引发警报不杀人流程攻略，但对于大部分玩家，笔者推荐的路线依然是二周目再来挑战“不引发警报不杀人”。一周目玩家可以尝试先把所有的支线任务和电子书收集搞定并获得相应的奖杯/成就，二周目选择New Game+，在熟悉路线以及获得技能后，潜入和不杀人会变得更加简单。

2. 理论上在一周目下，玩家是可以同时达成“全支线+不引发警报+不杀人+全收集”，但是过程肯定会相当累人并且需要大量的S/L才能达成。鉴于本作的流程并不长，实际上打多一周目并不会增加多少游戏时间。

3. 不引发警报并不等于不被敌

人发现。在本作中会引发警报的情况有以下几种：

（1）入侵终端机失败导致终端机显示“LOCK DOWN”。

（2）敌人发现玩家后触发场景中的警报系统。

（3）接触到激光机关。

（4）监控摄像头/机器人/炮台发现了敌人的尸体或者玩家，或者玩家利用武器破坏了监控摄像头/机器人/炮台。

除此之外还有几种特殊情况，利用能力“Remote Hacking”入侵摄像头/机器人/炮台失败的话并不会算作引发警报。敌人进入“Searching”（发现玩家但不知道玩家位置）或者“Suspicious”（发现入侵痕迹准备调查）也不会算作引发警报，理论上“Hostle”状态（发现玩家并进入战斗状态）也不算是被发现，但鉴于大部分场景下被发现后敌人会立即引发警报，因此“Hostle”也算是变相引发警报了。但值得注意的是，最终BOSS进入“Hostle”状态并不算是引发警报。

另外本作的部分场景会根据玩家之前作出的选择或者支线任务完成状况来强制引发警报，这些警报也是会被计算在内的，在下文的攻略中会重点标出这些选择。最后，本作并没有数据统计，玩家基本不能确定自己引发警报/杀害敌人的相关数据。但是玩家可以通过完成任务后上方的评价来判断，“Ghost”是指没被敌人发现，“Smooth Operator”则是没引发警报。由于部分场景并没有设置有警报系统，因此有时候没有显示“Smooth Operator”并不意味着玩家被发现过。最后，由于本作可以随时存档的缘故，因此平时有事没事存个档是有必要的。

不杀人就简单多了，被打晕的敌人会显示“ZZZ”状态，正常来说，被打晕的敌人除非玩家动手要不然不会平白无故地死去，玩家大可放心。另外，游戏中有两种非杀伤性武器，近身的Stun Gun和远程的Tranquilizer Rifle，笔者郑重推荐前者。前者只要打中立即起效，而后者除了击中头部是立即起效外，其中其他部位都需要一段时间后才能起效，因此后者实用度远远不及前者。

4.一周目挑战“不引发警报不杀人”有一点是需要注意的，那就是技能点的分配。笔者推荐玩家在获得技能点后先不用，而是等到必须要用的时候才使用，例如在遇到一些特定能力才能通过的道路时才学习相关能力。另外，本作有一些能力相当实用优先学会能让流程轻松不少。优先度最高的能力是能穿墙观察敌人位置的“Smart Vision”、提高跳跃高度的“Klipspringer Jump Mod”、击穿薄弱墙壁的“Punch Through Wall”以及能够允许玩家远距离入侵摄像头/机器人/炮台的“Remote Hacking”，根据实际情况习得的能力有隐身相关的“Glass-Shield Cloaking”以及其相关升级和无视毒气伤害的“Chemical Resistance”。

HP和能量的升级优先升级后者，回复能量的道具Biocell也是能省则省。Biocell除了回复能量外，还可以打开某些场景中的通路。另外一些能力，诸如台风系统等以杀伤为主的能力可以无视。另外足够的Biocell也能让玩家在后面的一些潜入中可以有足够的能量使用隐身能力大摇大摆地在敌人眼皮底下轻松通过。

5.本作中有会错过的支线任务和收集，触发支线的时间段主要分成三个：第一次回到布拉格、第二次回到布拉格和第三次回到布拉格。其中第三次回到布拉格时由于剧情游戏部分会发生细微的变化，此时进行收集会变得相当麻烦，因此目标为全收集的玩家需要在第二次回到布拉格后尽量地搞定收集。全支线任务以及收集可以参考流程攻略后的支线任务以及全电子书收集部分。

6.本作中有数个要说服NPC的部分，玩家如果习得技能“Social Enhancer”就可以在这个系统当中获得帮助，简单而言，就是在NPC说话时，观察Alpha、Beta、Omega三个情绪符号哪个出现频率最高，然后按图索骥选择相应情绪的对话即可。值得一提的是，本作说服NPC的方法有很多，因此对话选择的正确答案并不是只有一个。



黑市商人

剧情简述

在6个月前，亚当·詹森开始为国际反恐组织29号特战队工作。这次亚当·詹森以及他的同伴们的目的地将会是迪拜，在那里他们将在卧底探员阿伦·辛格的帮助下潜入恐怖组织“神灵”以及黑市武器商人的交易当中，并趁机抓捕名为“牧羊人”的武器商人。

可解锁成就/奖杯

A Heated Combination：在游戏遇到的第一个密码锁输入密码0451。

Adept of the Metaverse：按照游戏提示完成所有教程。

Singh No Swan Song：拯救辛格，具体方法详见要点。

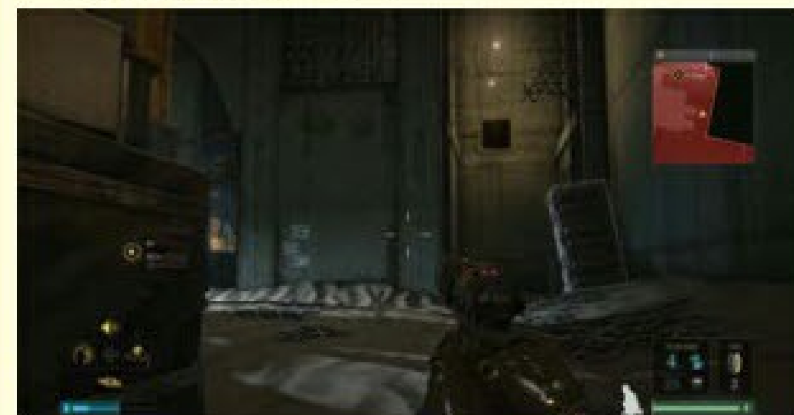
Express Elevator to Hell, Going Down：在章节的最后，不乘电梯而是直接按住B键/○键往下跳，着地后立即发动台风系统清场即可。跳之前别忘了存个档，解锁成就/奖杯后读档即可。

流程要点

1.作为序章，这个章节的流程十分简单。中途别忘了解锁成就/奖杯“A Heated Combination”和“Adept of the Metaverse”。

2.乘坐电梯前往下层的流程中，玩家可以选择直接搭乘电梯下去，或者入侵左边的铁门，搬开铁箱然后从电梯槽直接跳下去。选择后者的玩家下来需要立即躲在电梯间后，因为有一个敌人很快就会走过来。在本作中开门、走路、投掷杂物和利用击倒杀害敌人都是会发出声音的，其中开门和投掷杂物是相当简单易用且有效的引敌方式，吸引敌人过来就能后逐个击破。

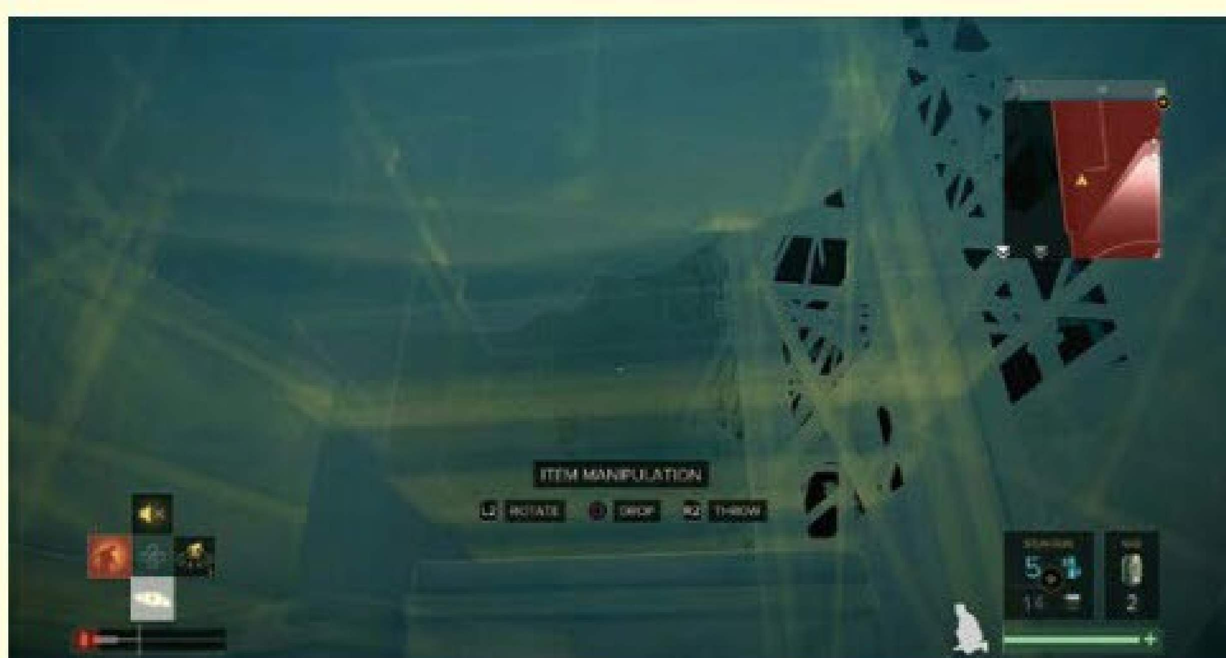
3.解决两个敌兵后前方会有一个被风吹倒了的通风口，进去后会触发对话，从通风口出来后就能来到新场景。这个场景分为两层，敌人数量众多的一层以及地图上显示为“Penthouse”的二层，其中二层的敌人较少。



4.这个章节还有一个分支任务，完成任务所需要关闭的干扰器位于该场景最深处的“Penthouse”中。中途玩家需要先从二层跳下再从楼梯爬上对面的二层，之后沿着脚手架往后走沿着通风口就能来到干扰器所在的房间，小心房间里还有两个敌人。另外，在干扰器的旁边还有一个电子书，目标为全收集的玩家可别错过了。



5.拯救辛格的部分相当简单，出电梯后立即右转来到场景的左方，沿着最左边走会看到一条被箱子挡住的小路。穿过小路就能来到场景后方的直升机处，之后拔掉直升机的电池即可拯救辛格。如果玩家动作不够快的话，场景很有可能会刮起沙尘暴，此时就需要使用“Smart Vision”来辨别方向了，另外，利用“Smart Vision”还能更快地确定直升机电池的位置。



早来的黎明

剧情简述

完成迪拜的任务后，虽然对于迪拜遇到的“金面具”，心中有诸多疑问，亚当·詹森还是跟随着29号特战队来到了布拉格。这座现代感十足的城市依然保留着其过去的风貌。人类以及强化人的矛盾、贫富差距、腐败且无能的执法部队、蛊惑人心的邪教组织都一并潜伏在这座城市当中。

这座城市也以一次发生在火车站的人体炸弹恐怖事件“欢迎”了亚当的到来。亚当以及巨像联合体(Juggernaut Collective)的同伴雅莉克丝·维加(Alex Vega)虽然没事，但其义肢还是受到了影响。看来无论是反恐还是继续当巨像联合体的双面间谍，亚当首先得先把自己的身体给恢复正常才行。

可解锁成就/奖杯

Time Traveler：这个成就/奖杯要求玩家在Koller(科勒)问你要神经重塑校准仪之前把校准仪交给他。其实就是把支线任务“The Calibrator”以及主线流程提前到这个部分完成而已。值得注意的是，这个成就/奖杯和支线任务相关成就/奖杯“All in the Family”冲突，因此在此先存档以防万一。

流程要点

1. 游戏一开始后主角的能力将会重置，之前序章的众多技能都会丢失(除了二周目)。另外，此时的玩家是不能加点学技能的，赶快按照主线提示去找医生吧。

2. 此时游戏也算是正式开始，玩家可以四处探索一下家附近的场景。家门口对面的院子里有一个情报商人，通过消费道具“Neuropozyne”可以在他那里获得情报并开启支线(类别为“Point of Interest”)，这种类别的支线一般很短而且只有一些道具作为奖励，有兴趣的玩家可以去走一趟。

3. 亚当的家里以及家附近还有着不少秘密，前往外头前别忘了逛一下搜刮一番。



重回战场

剧情简述

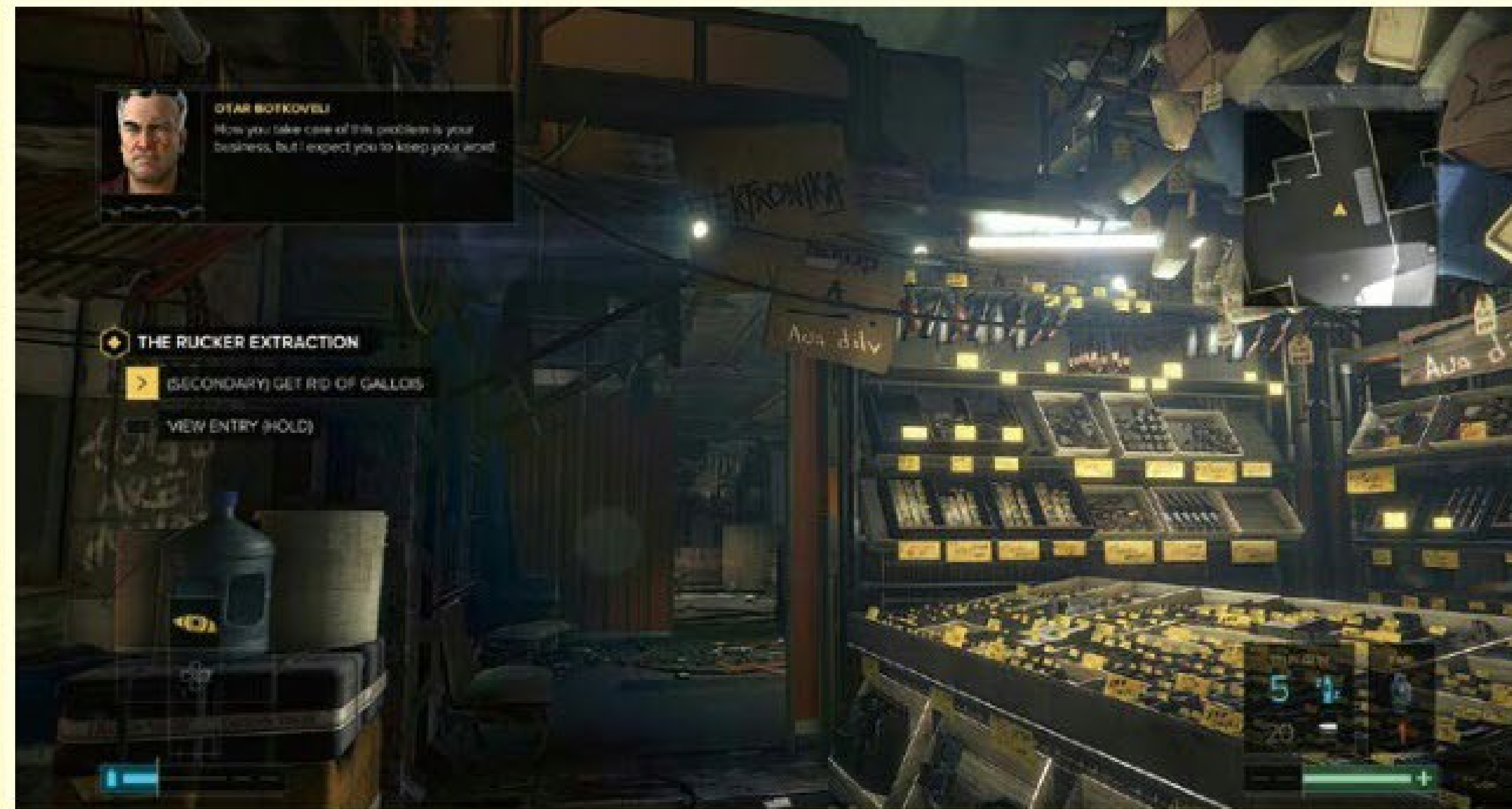
亚当虽然是个强化人，但身上的义肢可不是什么街边货，为此他需要找一些“专业人士”来为自己治疗。正好他有一个居住在布拉格的熟人：瓦茨拉夫·科勒(Václav Koller)，他表面上是书店“时间机器”的店主，实质上却是一名地下义体医生。不过在接受治疗之前，亚当得先帮科勒解决一下他与当地黑帮之间的冲突才行。

可解锁成就/奖杯

无

流程要点

1. 前往“时间机器”处玩家需要通过一个检查站，和检查站的警察对话会触发支线任务“The Golden Ticket”。关于该支线的详细流程可以参考后文支线任务部分。其实玩家是可以直接无视检查点的，检查点旁有一个小缺口，穿过小缺口并躲开激光机关即可无视警察叔叔直接穿过检查点。



2. 对于有关注过本作的玩家，书店的部分想必是再熟悉不过了。值得一提的是，二周目下这个场景可以轻松完成除了“Invisible War”的战斗相关成就/奖杯，有需要的二周目玩家不妨在这里存个档然后花式杀敌。

3. 打开门锁后来到院子，无视敌人直接爬上一旁的脚手架并借此来到左方的屋顶，然后从屋顶来到书店入口左边箱子上方屋子的阳台上。之后再从阳台跳下，再一次爬上脚手架就能无视一楼的众多敌人直接来到书店的二楼了。



4. 书店二楼只有三个敌人，躲在书架后将其逐个击破即可，一层的敌人并不会注意到他们。之后从倒塌的书架就能到达科勒的办公室，和书架那本格外显眼的红皮书互动便能打开通往地下诊所的道理。

5. 在义肢回复正常后，本作的所有系统也就此开启。在和科勒的对话中选择“Accept”可以触发支线任务“The Calibrator”，详情可以参考后文的支线部分。值得一提的是，“The Calibrator”中玩家可以选择不潜入而是直接正门进去说服Otar就可以获得目标物品了。此时的玩家就可以根据自己喜好探索这个城市或者完成支线任务了。当然，直接去继续主线任务也是个不错的选择。



29 号特战队

剧情简述

在解决了科勒的“小事情”后，亚当不光回复了其身上义肢的正常功能，甚至相比之前还多了几个。不过亚当也没时间考虑这些了，吉姆·米勒（Jim Miller）——亚当在 29 号特战队的顶头上司正急着找亚当，而亚当也需要继续扮演着他的双面间谍：雅莉克丝委托亚当把窃听器装在 29 号特战队的基地里。

可解锁成就 / 奖杯

无

流程要点

29 号特战队的支部有不少地方可以探索，有兴趣的玩家不妨四处逛逛和 NPC 聊个天什么的。另外，和二楼的 NPC “Peter Chang” 可以触发支线任务 “Samizdat”。玩家还可以去一楼的射击训练场熟悉一下本作的射击以及武器系统，顺便还能赚点经验值。



回收证据

剧情简述

米勒给亚当的第一个命令就是调查火车爆炸案，而亚当关注的迪拜袭击者则交给和亚当看不对眼的麦克里迪。虽然心中有些不满，但亚当还是来到了车站和同事史迈利（Smiley）汇合。据史迈利说，他与当地警察的合作算不上愉快，他甚至被赶出了事发现场。满腔怒火的史迈利决定单独调查这件事，而亚当需要做的事情就是把遗留在现场的证据给偷出来。

可解锁成就 / 奖杯

无

流程要点

1. 火车站的潜入部分依然是相当简单，不过在正式开始潜入前推荐优先把技能 “Optimized Musculature”（提起重物）和 “Implanted Rebreather”（毒气免疫）学会，这能让玩家最后的撤离部分轻松不少。另外 “Punch Through Wall”（破坏墙壁）也能在之后的潜入里派上用场。

2. 火车站的入口部分有着不少警察守着，从入口左边走到尽头可以找到钥匙卡，利用这张钥匙卡就可以打开右边禁区的门了。



3. 如果玩家动作够快的话，当玩家来到禁区的时候，走廊转弯口的警察应该还站在转弯处，立即躲在角落然后发动边缘击倒把他击昏了，小心别被走廊另一头的监控摄像头看到了。之后仔细观察摄像头的监视范围，然后趁机溜到摄像头的左边，这里有一面可以破坏的墙壁。



4. 从墙壁的缺口沿着通风口就可以来到车站中央区域左侧的店铺里，出来后小心店铺里还有一个警察在巡逻。解决后从店铺的缺口沿着中央区域左侧移动，中途会看到一个重物，移开后能发现一条地下通道。

5. 沿着地下通道一路走就能来到中央区域右侧的书店里，同样是从缺口出来，来到中央区域的深处房间前。仔细观察身穿外骨骼装甲的警察的视线，等其走远后就可以溜进房间里把桌上的证据拿走了。

6. 如果玩家有学会技能 “Implanted Rebreather” 的话，那么直接搬开桌子后的箱子，打开通风口穿过毒气便能直接回到起点。没有学会技能的玩家可以选择原路返回，因为来的路上本来也没几个敌人，因此也只是花多点时间而已。

傀儡城

剧情简述

顺利回收证据后，米勒对于爆炸案有了新的看法，他认为强化人维权组织（ARC）的嫌疑最大，他决定派出亚当潜入其活动据点傀儡城并把其领袖塔罗斯·洛克博士（Talos Rucker）给绑架出来。但是从雅莉克丝偷听到的信息则有着相反的观点：ARC 是被人陷害了。无论真相如何，亚当都需要亲自跟塔罗斯·洛克当面聊个天才行。

可解锁成就 / 奖杯

The Golden Rookery：这个成就 / 奖杯相当复杂，玩家需要把一个金色企鹅搬运到指定地点。这段路程横跨这个章节的大半部分，建议玩家二周目再来解锁这个成就 / 奖杯。企鹅的位置在一开始进入傀儡城遭到警察盘问后，爬上警察左边的梯子后能在上层发现一个公寓的椅子上放着一个格外显眼的金色企鹅。玩家需要把它搬运到 ARC 基地居住区一层深处（过场动画后的正前方）下方区域的左方有一个房间，使用砸墙能力进入后会发现一个秘密房间，把黄金企鹅放在指定位置就能解锁成就 / 奖杯。这里还有一个技能点可以获得。





Between Technology & The Divine：赢得章节末段与塔罗斯・洛克的辩论即可。

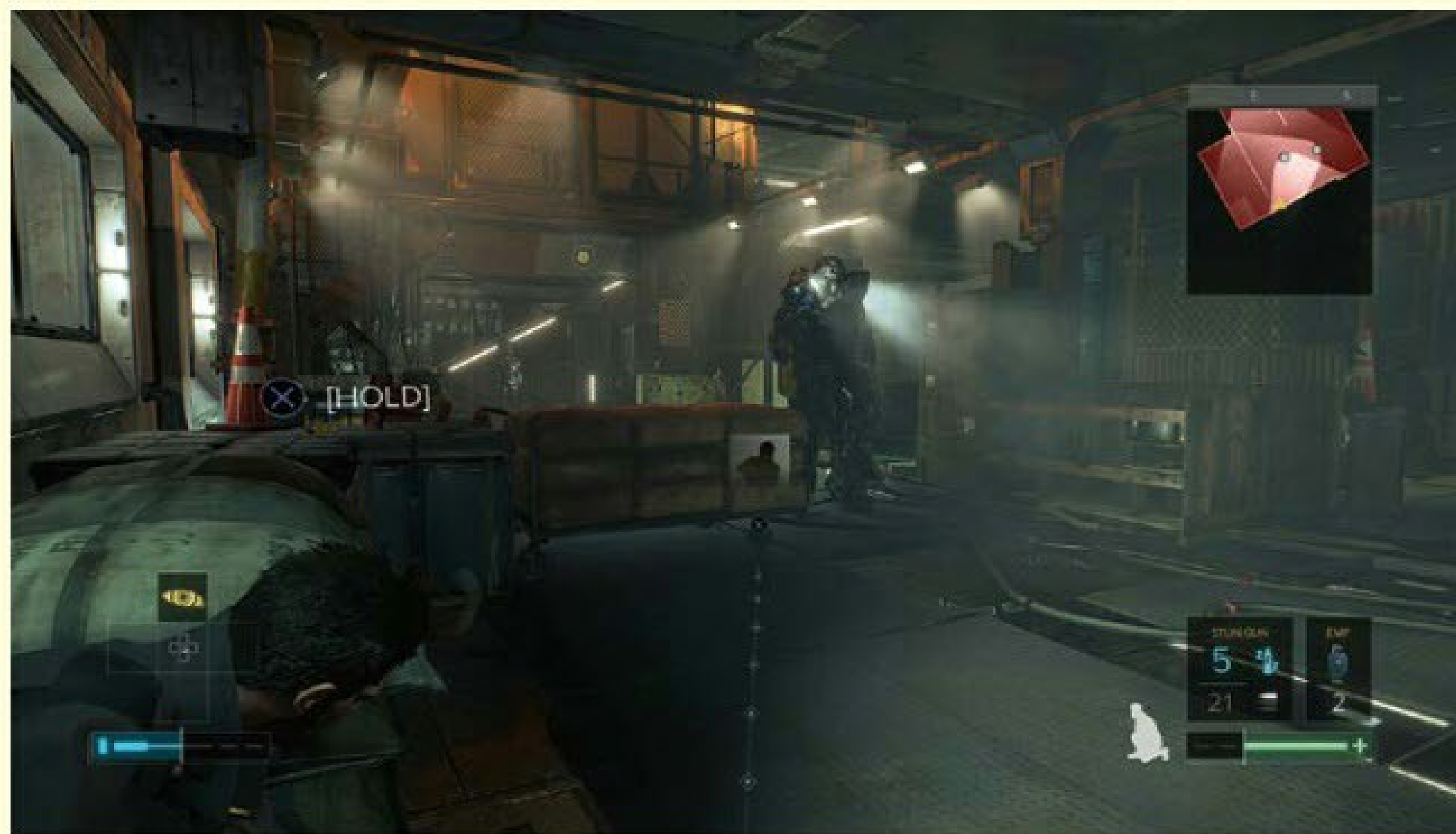
So Many Cucumbers：玩家需要在章节最后的脱出部分借助敌人的攻击打烂一条黄瓜。引起敌人注意然后躲在黄瓜后面就行，在解锁之前别忘了存档。

流程要点

1. 傀儡城的潜入只要分成三个部分，分别是城内、ARC 基地居住区以及 ARC 基地指挥部三部分。首先玩家需要在“The Narrow”里找到被警察抓走的 Titor。潜入“The Narrow”的路线相当简单，在入口处右边有一个被箱子挡住的缺口，爬过去后就进去了。之后的激光机关可以直接用满级的技能“Remote Hacking”来解决，值得一提的是，这个技能的实用度很高，在今后的流程中会多次用到，建议玩家现在就把这个技能升到满级。

2. 之后玩家需要找到前往 ARC 领地的方法。方法有三个：救出 Titor 的弟弟、帮助黑市商人 Gallois、从警察身上回收 Titor 的 ARC 通行证。建议玩家把三个方法都达成，这样可以赚多一些经验值。

3.Titor 弟弟 Dusan 就在哥哥所在地的下层，玩家可以选择直接沿着楼梯走下去，小心不要被摄像头看到就行。在救出 Dusan 之前，玩家需要把场景的四个警察全部解决到。其中有一个身穿外骨骼装甲的警察，对付他需要先用 EMP 类的武器击中后再补上一发击倒就可以打晕他。另外虽然电击枪也能使其陷入硬直，但之后会被他反杀（笑）。救出 Dusan 后和市场那个大型电梯前的 NPC 对话并选择“When you've robbed a man”就可以搭乘电梯前往 ARC 领地。

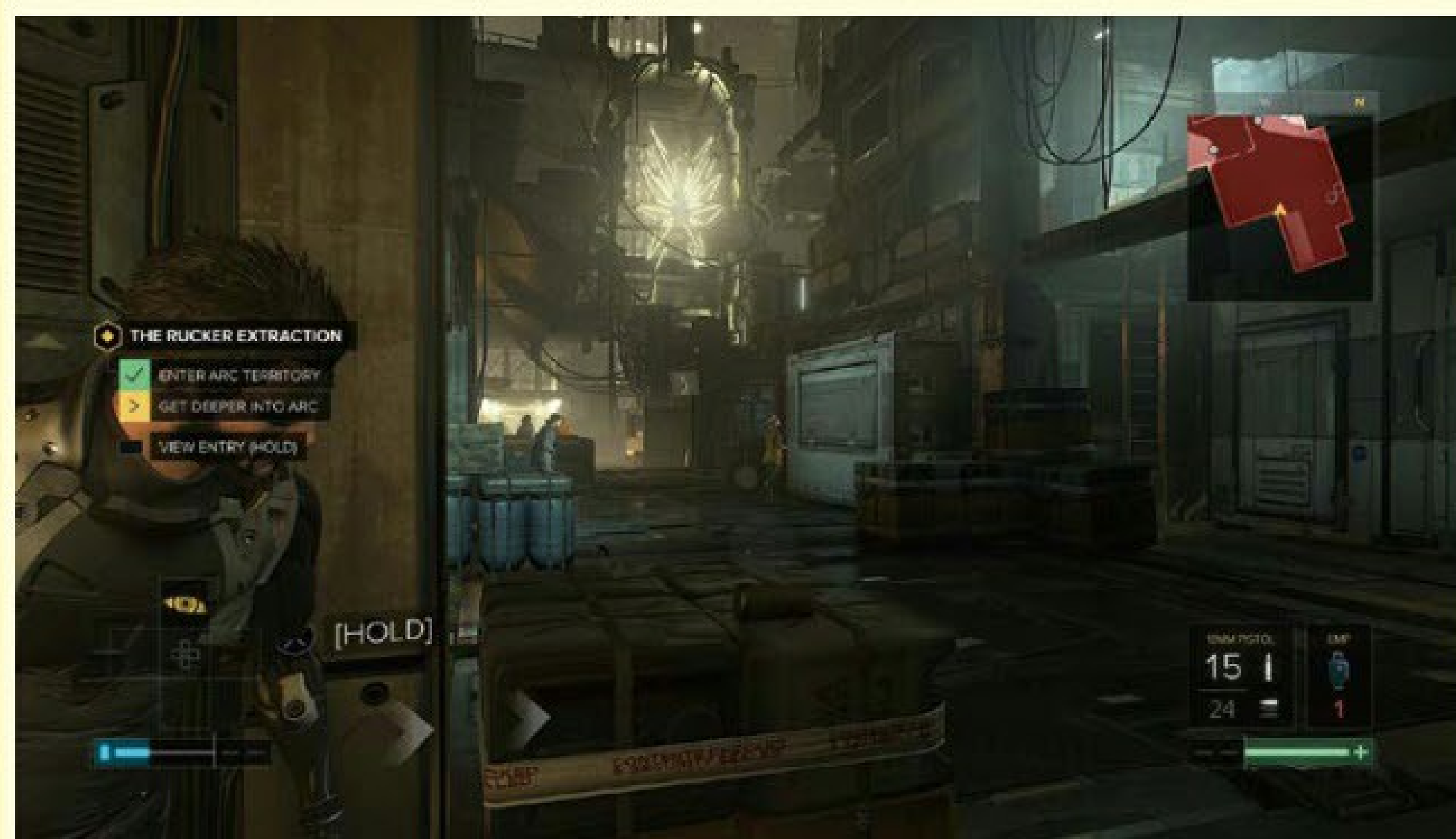


4. 从“The Narrow”的另一头出来就能到达傀儡城的市场。如果之前玩家在支线任务“The Calibrator”中选择大摇大摆正门进去并成功说服 Otar 的话，这里会触发另一个支线，Otra 会要求玩家干掉黑市商人 Gallois，追求不杀人的玩家可以说服他逃走，但如果选择无视的话，科勒会在之后被杀死（即便击昏 Gallois 结果也是一样）。玩家需要帮助黑市商人 Gallois 回收的商品在刚才玩家从“The Narrow”出来的道路旁的仓库里，小心不要被那里巡逻的警察看到了。

5.Titor 的 ARC 通行证在市场里的一个光头警察身上，这个光头格外显眼而且和其他 NPC 不同，这个 NPC 会走来走去。等他走到隐蔽处把他击昏就能回收其身上的通行卡了。

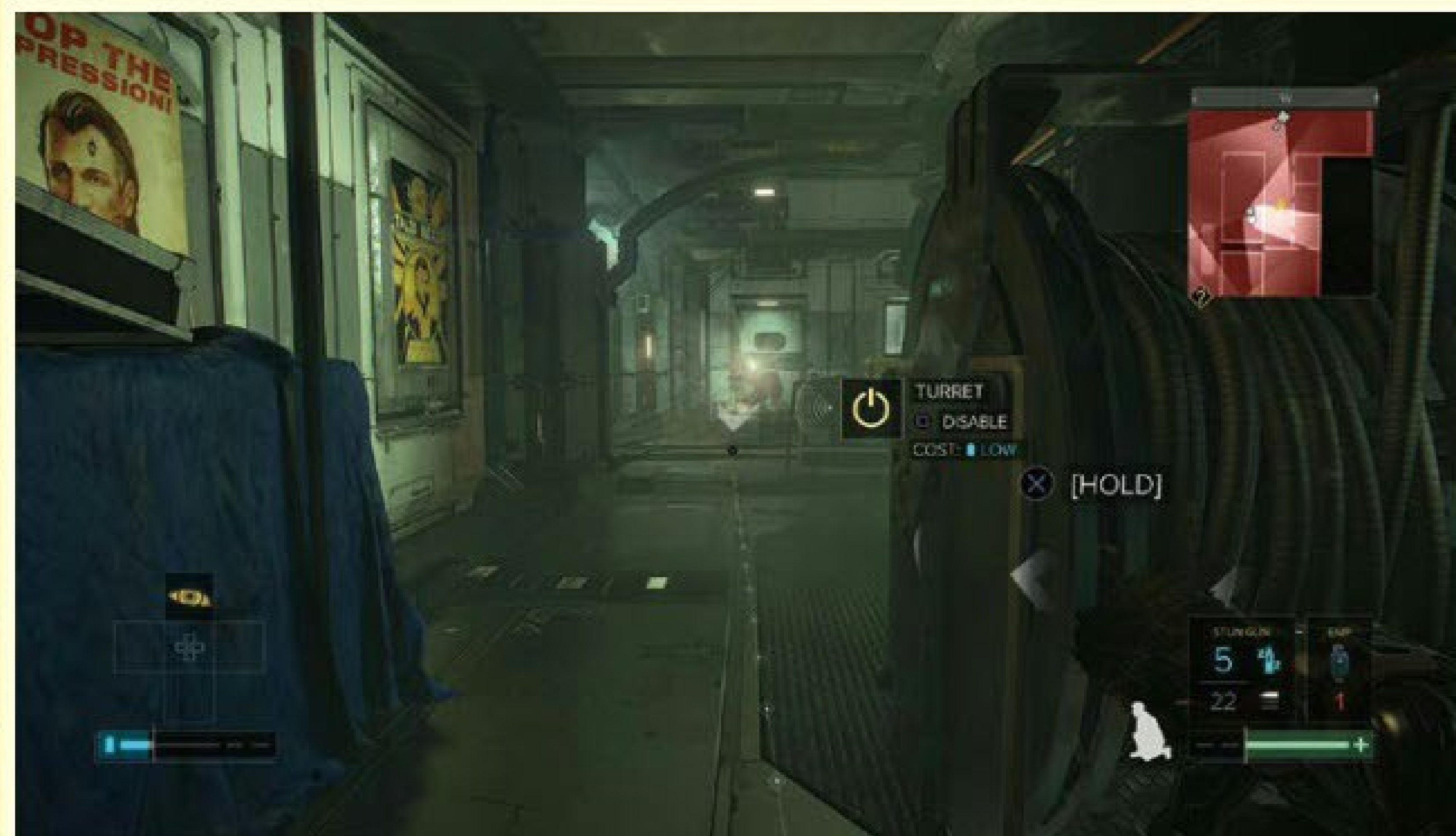
6. 前往 ARC 领地有两条路，其中一条路需要玩家有满级的入侵技能，而这条路线也是通往领地的最快路径。玩家不妨使用一个 Multi Tool 直接入侵以节省时间。不想用的玩家就只能用走的了，跳到最下层往左走沿着墙壁外的边沿慢慢往上攀爬吧，中途玩家还需要操纵升降机来继续往上前进。

7. 进入 ARC 领地后玩家会再次看到 Dusan，不过玩家可以选择无视他。从过场动画结束后的地方往右爬楼梯来到二层，击昏一个敌人后继续沿着有激光机关的楼梯往上走。之后只要黑掉摄像头就能一路畅通无阻地前进了，虽然中途还会遇到几个敌人，但都可以无视。来到电梯前的区域，只要等待两个敌人聊完天就可以大摇大摆地走进电梯继续前进了。



8. 指挥部的地形略显复杂，但如果只是想走到目的地的话，路线依然是相当的简单。来到下层后玩家会遇到两个敌人在聊天，等他们聊完天后就可以继续前进了。按照地图提示的方向前进就能通往下层的路，到达底层后爬上二层。

9. 此时玩家前面会有一个巡逻的敌人以及激光机关，把激光机关黑掉，无视敌人往右边的房间走，放倒房间里的敌人后打开窗户一路往前进。出门后回到转角处的炮台，黑掉后就可以乘坐电梯前往上层了。



10. 和塔罗斯・洛克的争论相当简单，依次选 Turn Tables, Patronize, Justify, Turn Tables 即可。另外正确答案并不是只有一个，有兴趣的玩家可以尝试一下不同的对话选项。最后别忘了回收证据。



11. 最后的逃出部分虽然场景很大，但潜行路线却很简单。打开门等待两个敌兵聊完天后，往左走并往下跳，小心不要被下方的敌人发现了。跳下去后回头看就能看到一个 LV4 的门锁，打开后搬开箱子就能来到场景的另一面。之后利用窗户穿过左边的屋子就能无视中途的两个敌人了。顺便一提，在这个屋子里还有一个电脑，入侵后可以让之后一个挡在必经之路上的监控摄像头无效化，强烈建议玩家顺路把这个电脑入侵了。



12. 从屋子出来后一路往下跳就可以了，中途小心一下来自上层的敌人视线即可。按下按钮然后一路脱出就可以触发过场动画了。

追捕真凶

剧情简述

从塔罗斯·洛克最后说的话可以得知，虽然 ARC 和这次事件脱不了关系，但是 ARC 极有可能是被第三方势力所利用。史迈利从之前车站获得证据进行调查，其得出的最新成果也证明了这一点。而所有的嫌疑指向了一个人：钟表匠诺曼·施塔内克（Nomad Stanek）。

可解锁成就 / 奖杯

无

流程要点

这段流程相当简单，只要按照地图提示走就行。在来到施塔内克的家中后，玩家需要调查房间内的钟表来触发机关以打开暗门。打开暗门后入侵电脑便能触发剧情，之后从桌底下的通风口逃脱即可。



幕后黑手

剧情简述

无论是 ARC 还是诺曼·施塔内克，事后都被证明了是被操控的傀儡而已。迪拜的袭击和布拉格的爆炸案这两个貌似毫无关联的事件被联系在了一起，而两件事都有一个共同点，那就是 29 号特战队都牵涉其中。虽然亚当对 29 号特战队的同伴还是比较信任的，但是对于下命令的上级可不是这样，是时候看看到底是谁在幕后下命令了。

可解锁成就 / 奖杯

The Net is Vast and Infinite：需要玩家在潜入 NSN 服务器时没有触发任何的警报，小心不要触发激光机关即可。

流程要点

1. 入侵技能等级不高的玩家可以选择直接爬窗进入米勒的家中。玩家的目标是二楼的暗门，揍沙包一拳就能打开暗门，之后取走桌上的通行卡即可。

2. 潜入 NSN 服务器的部分其实和入侵模式是一样的。由于玩家操作的角色“变成”米勒的缘故，因此现实世界中所能使用的能力一概不能使用，但遥控入侵还是可以用的。利用遥控入侵可以打开通路或者利用砖块阻碍摄像头的视野。位于中央的数据点需要玩家来到二层后直接走上屋顶后再往下跳才能到达。





解开谜题

剧情简述

事情的真相正在浮出水面：米勒的顶头上司乔瑟夫·曼德利（Joseph Manderley）看来是这两起事件的幕后黑手之一。他命令了迪拜的行动，他甚至和杀害塔罗斯·洛克的真凶会面。但就如同雅莉克丝所说的那样，这水太深了，无论是雅莉克丝还是亚当都不可能找到真相，亚当得寻求专业人士的意见。

可解锁成就 / 奖杯

无

流程要点

1. 无人机出现后立即蹲下并搬开右边的箱子然后进入通风口，从通风口出来后就可以看准时机跳下厕所旁的大坑了。由于距离不远，直接使用隐身能力硬闯也可以。

2. 值得注意的是，在这段流程中会强制陷入两次“Searching”状态。一次是在过场动画过后，另一次是从大坑跳到底层的时候。这两次并不影响玩家获得成就 / 奖杯“Foxiest of the Hounds”。

3. 下层的两个无人机建议玩

家直接骇掉然后开溜，之后玩家会遇到一条分岔路，根据自己的能力选择适当的路线即可，两条路线上都没有敌人。



两难局面

剧情简述

虽然会面不太顺利，但亚当还是设法和巨像联合体那位身分不明但却无所不能的詹尼斯（Janus）见面了。证据表明了国际大企业VersaLife与杀害塔罗斯·洛克的病毒“兰花”有关，但保存在银行的相关资料将会在今天的晚些时候被转移。

就在亚当准备“抢银行”时，之前的炸弹案嫌疑人诺曼·施塔内克跟亚当说火车炸弹案里的炸弹制造者，他那加入邪教的女儿艾莉森将会“殉教”，他请求亚当能去拯救他的女儿。而时间不允许亚当同时选择两边，是时候作出抉择了。

可解锁成就 / 奖杯

God Killer：赢得和艾莉森的辩论，这个成就 / 奖杯只有在玩家选择“Confronting The Bomb Maker”（拯救艾莉森）路线才能解锁。

Ballsy：在邪教据点院子的后面有一个篮球架和两个篮球，把篮球放进篮筐里即可解锁。这个奖杯可以在之后回到这里再解锁，和路线选择没有联系。

He's [NOT] Dead, Jim：严格来说，这个成就 / 奖杯并不是在这段流程里解锁，但如果玩家选择了拯救艾莉森路线，或者在“The Heist”路线没有把病毒解药拿到手的话，玩家将会错过这个成就 / 奖杯。

流程要点

两条路线的潜行难度相当，总体而言银行路线更加简单，选择银行路线也能让最终章的攻略变得相对简单一些，一周目下建议玩家选择银行路线。

银行路线：

1. 银行路线的一开始玩家需要回收一些道具。地下停车场的潜入部分玩家需要击穿入口旁的墙壁，经由通风口前进后便能绕过地下停车场里的两个摄像头。之后进去保安室把两个保安打晕并把摄像头关闭后就可以在停车场大摇大摆了，但可别忘了停车场内还有一个敌人。



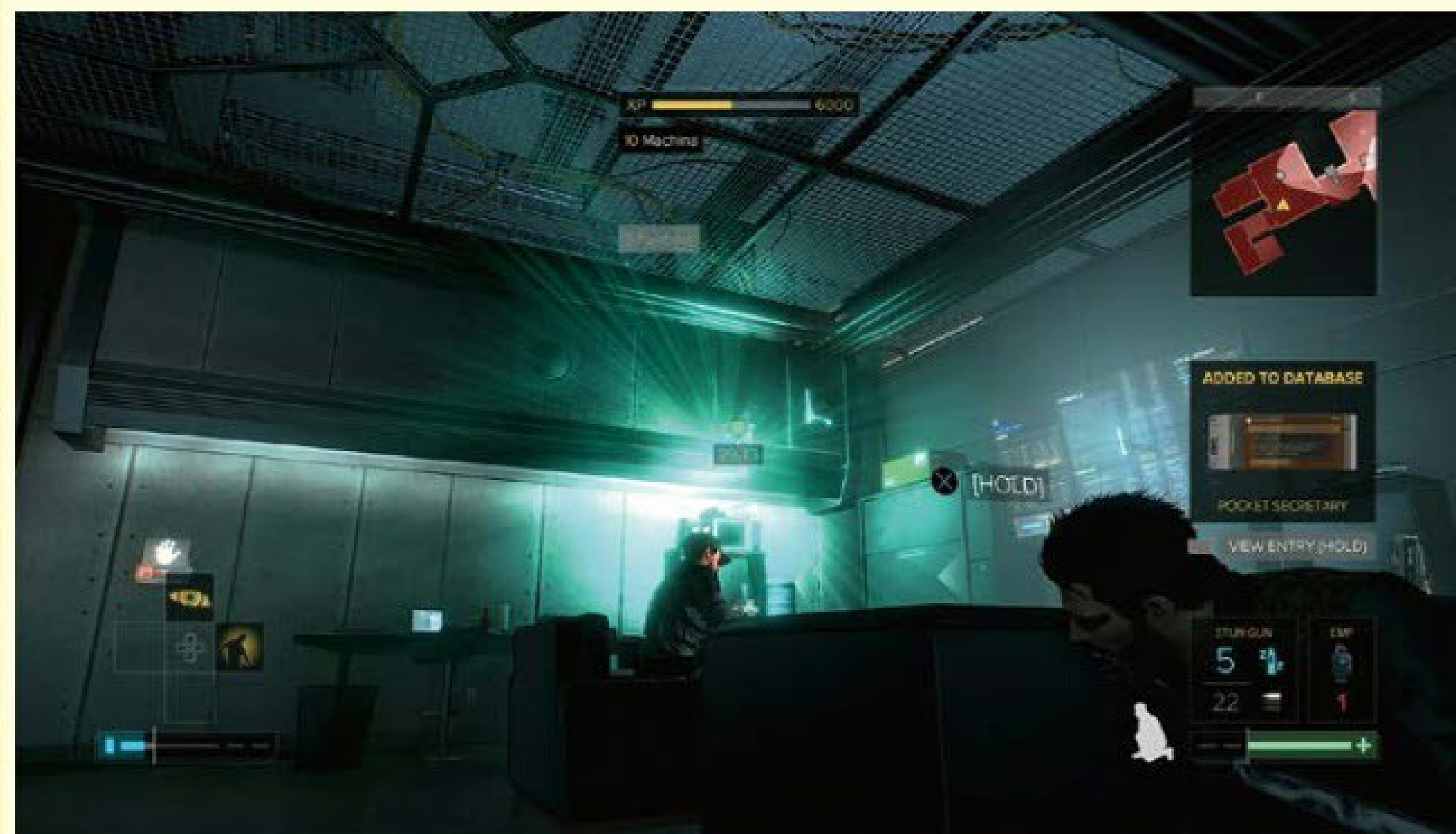
3. 如果玩家之前有完成支线任务“Samizdat”的话，这个任务会轻松不少，毕竟这个任务前半部分的潜入路线和“Samizdat”是一样的。对于第一次来到这个银行的玩家来说，首先玩家需要拿到通往三层办公室地区的通行卡，进入银行后立即往第一层走（初始层数为第二层），但电梯旁玩家能找到一间被锁上的办公室（Executive Services），在里面的桌子上就能找到钥匙卡。



4. 乘坐电梯来到办公室区域后，出电梯后往左走，之后无视保安直接沿着楼梯进入办公室（小心办公室前的摄像头），按照提示插上钥匙卡再回收就可以继续前进了。在这个办公室里有一个暗门，玩家需要操作机关才能打开，解开谜题的方法是依次操作Raise、Turn、Raise、Turn、Turn、Raise。之后沿着暗室里的通风口一路往下走就能来到通往地下库的电梯。



5. 到达地下库后就可打开左方锁上的门往二层进发了，之后玩家会来到保安的休息室，沙发旁的桌子上还能找到该处保安设施终端机的密码，但用处不大。黑掉摄像头后就可以往保安身后厕所的通风口前进了，往通风口一路走就能来到该区域的上层。往前走一会就能看到一台终端机，沿着终端机左边的通风口就能来到此行的目的地。



6. 剧情过后别急着离开，先搜刮一番再说。在保险箱里还有重要道具“Orchid Neutralizing Enzyme”可以获得，这个道具关系到终章剧情以及相关成就 / 奖杯的获得。搜刮完毕后就可以沿着保

险库旁的梯子，利用开关和保险库一路往上走离开银行了，当然，原路返回也是可以的。

拯救艾莉森：

1. 拯救艾莉森的路线就没那么曲折了，但是难度相比银行路线稍微难一点。基本路线就是沿着楼梯一直往上爬，但是中途必须小心摄像头以及绊雷，开门时可以先发动隐身能力再入侵，这样会安全不少。



2. 和艾莉森的争论中依次选择 Counsel，Focus，Focus，Counsel 即可说服艾莉森，和之前一样，对话的选择并不是惟一的。



G.A.R.M

剧情简述

所有的证据都指向了同一个地点：位于阿尔卑斯山上的研究设施 G.A.R.M。而事后亚当的遭遇也证实了这一点，他被之前在傀儡城有过一面之缘的 ARC 干部维克托・马契克（Viktor Marchenko）和金面具佣兵袭击了。而在好不容易从研究设施逃出去后，亚当却发现布拉格进入了宵禁状态。

可解锁成就 / 奖杯

Core Driller：在游戏的开头部分，不选择梯子而是从面前的通风口进入 G.A.R.M 设施的话，玩家会遇到一个操控钻头用的操控台，需要一个 Biocell 才能启动。在启动前还会触发一段对话，对话完成后把最外面的钻头拔出，转移到最里面把钻头插进去，然后拔出来就能解锁成就 / 奖杯。

流程要点

1. 在剧情过后，玩家需要选择是 “Contact Vega” 还是 “Contact Miller”，挑战不引发警报的玩家请务必选择前者。



2. 选择面前的通风口进入设施可以获得额外的经验值，爬上梯子后操作操控台就能获得成就 / 奖杯 “Core Driller”。

3.G.A.R.M 设施这个大场景主要分成两个大部分，虽然场景很大但潜入路线比较简单。场景中有数个房间，房间内的敌人很少而且可以经由房间下的地下通道移动。在第一个大场景中玩家主要顺着楼梯往下走，之后利用房间穿越场景即可。中途还会遇到几个敌人和摄像头，对于现在的玩家已经能轻松解决了。

4. 通往第二个场景有两条道路，其中包括系统提示的 “正门”，然而那里地形是一条窄窄的走廊而且布满机关和敌人。在正门前左方有一个房间，里面有通往第二个场景的管道。管道中有电，玩家可以通过关闭房间内的电力开关来关闭电力，然而管道的后半段依然有电。由于这段路程并不是持续伤害，因此没有习得防电技能 “Electromagnetic Pulse Shielding” 的玩家可以采取硬闯然后使用道具回复 HP 的方式通过这里。

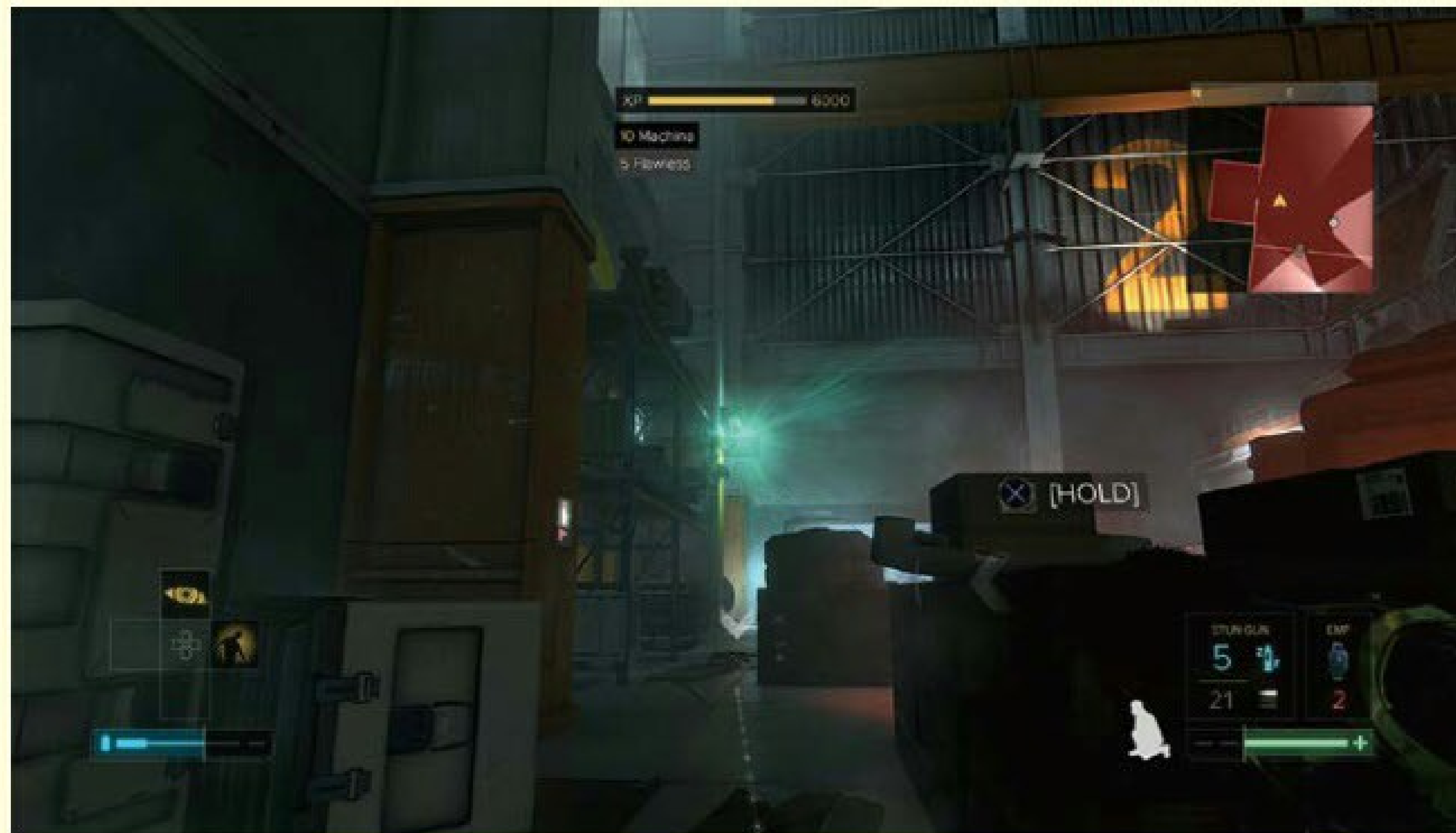


5. 如果玩家之前选择的是 “Contact Miller” 的话，这里会强制触发一段对话，对话结束后会强制引发警报，这个警报无法避免。而且这个警报是被算进统计当中的。



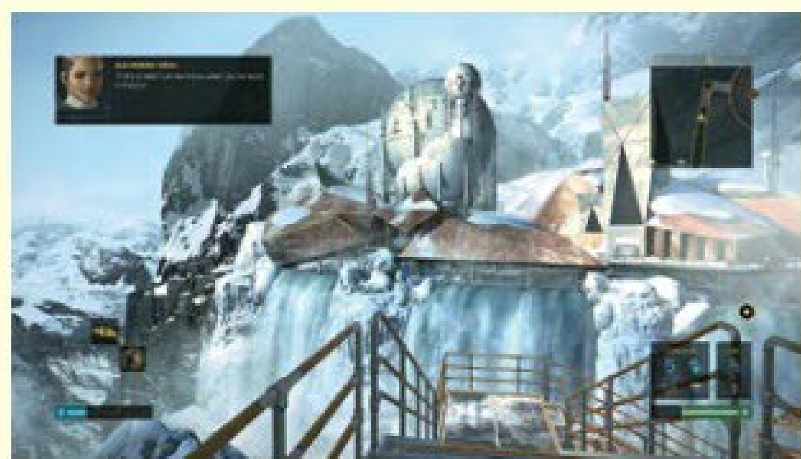
6. 从管道出来后玩家会到达一个房间，由于房间外放着一堆箱子，因此玩家出门并不会立即被敌人发现。出门后立即左转到达一个放满零件的房间。虽然房间里有数个敌人，但实际上只要靠着最左面的桌

子边沿一路蹲着过去便能躲开敌人的视野，最后利用隐身能力通过最后一个敌人后就能入侵掉摄像头然后离开这个房间了。房间出口左边便是玩家离开用的电梯，玩家需要搬开箱子才能看到电梯的开关。



7. 最上层只有三个敌人，首先先穿越两个房间来到中央房间的侧面，利用投掷杂物的方法把其中一个敌人引过来解决掉。之后只要跳上上方的通风口，从通风口出来后就能发现有一个敌人在自己的正下方，而且旁边的摄像头也刚好看不到这个敌人，利用 Stun Gun 解决后，房间里也只剩一个敌人了，怎么解决就交给玩家判断了。





最后的线索

剧情简述

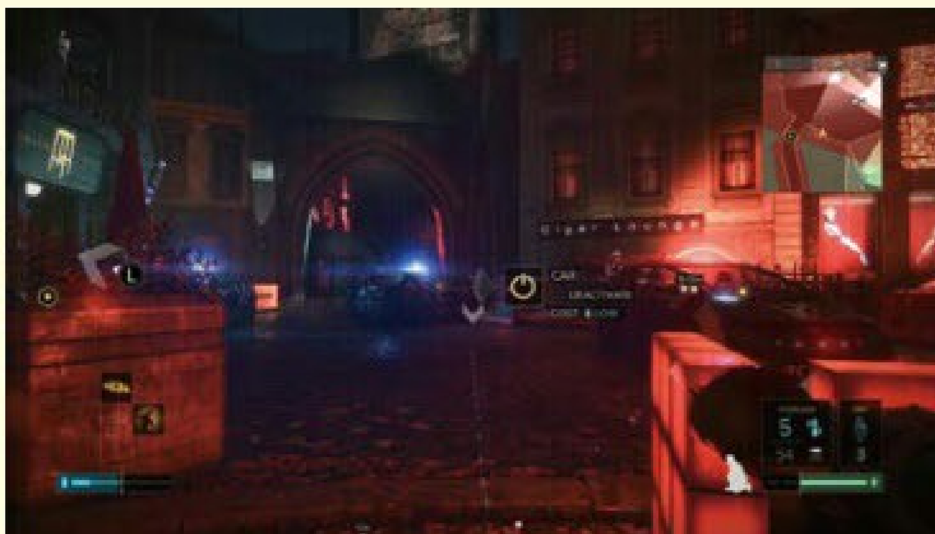
维克托·马契克和金面具佣兵准备利用“兰花”病毒密谋一次袭击，然而亚当等人却不知道他们的目标。但亚当还是有线索的，那就是布拉格当地黑帮组织“达维尔家族”。这个黑帮组织也参与到这次袭击当中，亚当需要在警察和黑帮的眼皮底下潜入到他们的地盘，然后把袭击目标找出来。

可解锁成就 / 奖杯

无

流程要点

1. 虽然整个布拉格都陷入宵禁，但实质上敌人的数量并没有想象中那么多，只要以路旁边的障碍物和车辆作为掩护慢慢穿越街道就行，必要的时候可以利用隐身能力强行通过。某人（AI）会“帮”玩家引爆街道上的车辆来引开警察的注意力。在这里敌人会强制进入“Searching”状态，不过并不会影响成就 / 奖杯“Foxiest of the Hounds”的获得。



2. 在潜入位于红灯区的剧院这段流程中，根据玩家之前支线任务完成的状况，这里的流程会发生相应的变化。在红灯区内，如果玩家之前有完成支线任务“01011000”，

3. 如果玩家之前完成了支线任务“All in the Family”的话，玩家将不必潜入剧院，Otar 会直接打开大门让玩家大摇大摆地走进去，这也是最为理想的“潜入”路线。

4. 如果没有完成这个支线的话就有点麻烦了，不过对于现在的玩家来说也不是什么难题了。进入剧院有两条路：正门和正门右边小巷的公寓。正门需要钥匙卡，击倒剧院旁边酒吧的敌人“Davil Henchman”可以获得钥匙卡。但相对而言从公寓入侵会更为简单。

5. 公寓和亚当的住处结构基本相同，从小巷入侵的话玩家将会在公寓的二楼开始入侵，一开始先去三楼中央的房间，电视旁有一个机关，互动后就能打开暗门。秘密房间里有安保设备的终端机，入侵后就能把剧院外和公寓的所有摄像头和安保设备都关闭了。

6. 从公寓出来后前往剧院的最左边，在那里只要打开窗户就能找到安保设施的终端机，解决里面的敌人后就能入侵终端机然后把剧院内部的所有安保设备都关闭了。然后出门左拐就能来到舞台，不过不要前往舞台方向，右方摆放着一堆箱子，搬开箱子后就能来到舞台的另一边了。之后只要入侵一扇门，推开门往楼梯下走，穿过化妆间就能到达目的地了。



7. 过场动画结束后，其实只要玩家呆在办公室门外贴着墙壁不动的话就不会被 Otar 发现，此时玩家也可以离开剧院了。当然，原路返回就太没趣了。进入办公室把 NPC 打晕然后入侵里头房间的终端机就可以打开办公室外那扇被摄像头监控着的铁门，从铁门出来后可以来到下水道，这里的几个被锁上的房间里放着不少好东西，可别错过了。

保护未来

剧情简述

维克托·马契克的下一个攻击目标已经确定了，位于伦敦的政客内森·布朗（Nathaniel Brown）以及他邀请的联合国安理会成员，布朗虽然是个典型的政客但他的目的是好的：建立一个由强化人自己建造的供强化人居住的地方。如果他成功的话，普通人和强化人之间的矛盾将会得到缓解。

为此维克托·马契克准备了一套自认完美无缺的计划：利用兰花病毒杀害布朗以及联合国安理会成员，然后炸了这个宴会中心并把所有一切罪名推给 ARC。

这两个计划的其中一个一旦成功，强化人将会永远失去容身之所。亚当和他的伙伴们必须阻止这一切，然而时间足够吗?

可解锁成就 / 奖杯

He's [Not] Dead, Jim：在章节的末尾部分利用之前在银行获得的解药拯救米勒即可解锁这个成就 / 奖杯。

Spokes In Two Wheels：同时阻止下毒和炸弹，详细方法可以参考下文流程要点。

Laputan Machine：详见流程部分，值得注意的是，这个成就 / 奖杯和不杀人冲突，在解锁之前可

别忘了备份存档。

Invisible War：在这一章中玩家会遇到会隐形的敌人，在其隐身后发动隐形能力然后击倒即可。

The Supreme Enlightened：完整看完制作名单以及结局即可。

流程要点

1. 值得注意的是，这个任务结束后游戏将会通关，还有收集或者支线任务没完成的玩家请在出发之前搞定。

2. 伦敦的关卡分为三部分，第一部分发生在CSO。CSO部分的保安其实全都是假货，玩家可以无视他们直接开始潜入（当然也可以去跟他们聊个天，小心不要打草惊蛇了）。只要推开另一边走廊的自动售货机，穿过通风口就能来到保安室对面的房间，先用遥控入侵把窗帘关上，然后入侵终端机把外头的摄像头都关闭掉。



3. 之后就可以入侵保安室了，从保安室出来后左边能看到一条往上的楼梯，把激光机关无效化后来到二层的房间。在二层的房间内还有一台终端机，入侵后可以把CSO内部的安保设备无效化。



4. 然后路线就简单多了，把二层的惟一一个敌人解决后（另一个敌人会在一层和二层之前徘徊）就可以去见见那位只闻其名未见其人的保安队长了。剧情需要玩家调查的终端机密码可以在房间里的另一个终端机内找到，当然直接入侵也没什么难度。

5. 宴会厅部分的流程是“不引发警报”的难点之一，虽然系统任务提示只要找到在敌人身上找到通行卡后就能继续前进，然而如果玩家不把场景中的14个敌人（11个在宴会厅，另外3个在需要通行卡才能打开的门的另一边）解决掉的话，之后的剧情会强制引发警报并使得玩家不能获得成就/奖杯“Foxiest of the Hounds”。如何在众目睽睽下把宴会厅的敌人解决将是这段流程的最大难点之一。幸好的是，敌人的位置都被标记了出来。以下是笔者推荐的解决他们的顺序：

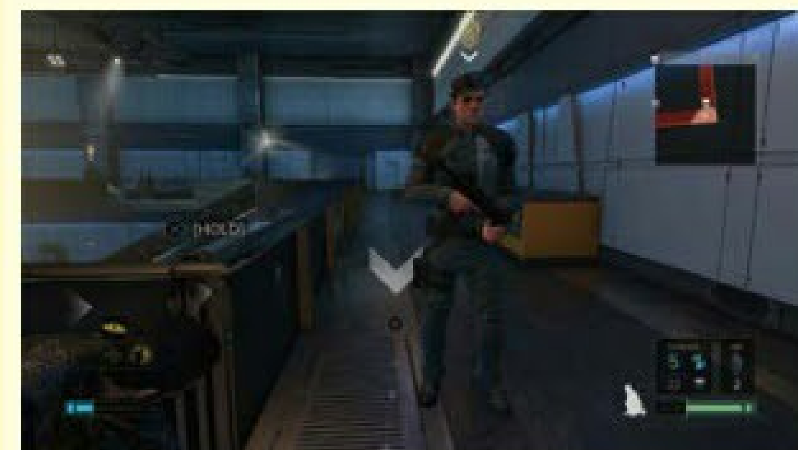
（1）进入宴会厅后，立即往宴会厅中央走，很快就能看到一块巨大的灯饰，躲在灯饰后可以解决第一个敌人。



（2）来到宴会厅的右侧，男厕所的前面，躲在沙发后可以解决一个敌人，小心附近平民的视线。



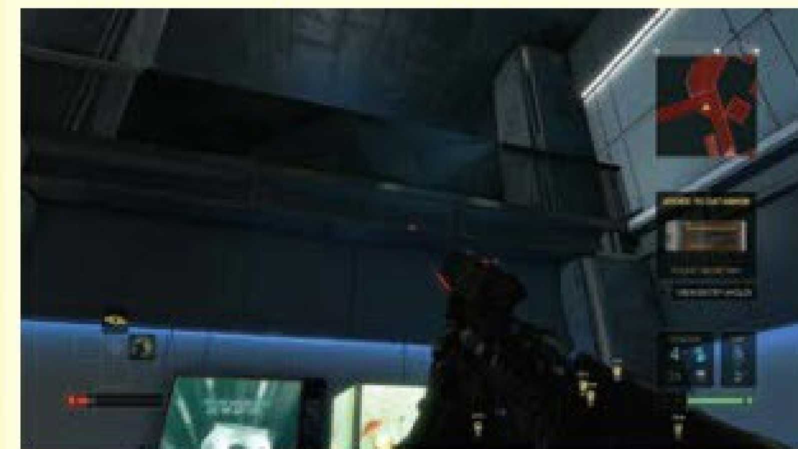
（3）进入厕所（男女无关系），进入通风口并不断往上方移动就能来到宴会厅的最上方。往下看可以看到两个敌人，其中一个会在第三层移动，另一个会在二层和三层之间移动。先把前者解决，解决后别忘了将其搬运至隐秘处。无效化摄像头再把后者也解决掉。



（4）继续往下走到第二层，在楼梯转角处在一层摄像头前的守卫解决掉。



（5）返回第三层，跳到自动售卖机上方的平台上，下层会有两个敌人，先别急着下去，等其聊天完后解决落单的那个敌人。



（6）然后开门把刚才聊天的另外一个敌人也解决掉。



（7）上楼回到第三层（同时也是起点处附近的两个敌人），之后可以通过开关门来引敌人过来，以此类推可以解决两个敌人。

（8）解决两个敌人后，从通风口可以来到保安室，开门解决守在门前的敌人。此处的终端机可以关闭摄像头，因此（7）中的两个敌人可以在玩家关闭摄像头之后再来解决会更加容易。



（9）返回宴会厅，解决掉最后一个敌人，最后别忘了搜身把通行卡拿到手。



6. 厨房处的三个敌人要解决掉相当简单，这里就不阐述了。惟一值得一提的是，在一个坐着的敌人面前的桌子下，玩家能找到一个武器箱，里面有重要道具“Marchenko's Kill Switch”。之后玩家会遇到米勒，剧情会根据玩家之前的剧情选择发生相应的变化。如果玩家在之前选择了入侵银行并获得解毒药“Orchid Neutralizing Enzyme”的话，这里可以用来救米勒一命，这也是获得成就/奖杯“He's [Not] Dead, Jim”的条件。



▲别忘了“Marchenko's Kill Switch”

之后玩家会有两条路线，拆炸弹（左边路线，同时也是最终BOSS战）和救人（右边路线）。玩家一旦选择其中一条路线，另外一条路线就会进入一个倒计时，玩家并不能看到时间而时限约为十多分钟，因此如果想达成完美结局的话（拆除炸弹、救人成功而且米勒没死），玩家的动作就必须要快一点了。

对于目的只是为不引发警报不杀人通关的玩家来说，笔者建议先选择拆炸弹路线，这条路线相对简单而且流程很短。最后有一点是需要注意的是，目的为全收集的玩家请先选择救人路线。不过无论如何，在正式行动之前，一周目玩家都建议存个档。

拆炸弹路线：

在最终BOSS长篇大论的最后，如果玩家有获得“Marchenko's Kill Switch”，此时玩家可以选择直接干掉最终BOSS，这样就可以获得成就/奖杯“Laputan

Machine”，但这样就算是杀人了，有需要的玩家别忘了读档。



最终 BOSS 虽然看起来很凶猛，但实际上很好解决。对于不想引发警报的玩家来说，战斗开始后立即沿着左边（或者右边）的楼梯前往二层。由于场景中遍布各种机关绊雷，需要利用遥控入侵步步为营。二层的右侧有一个吧台，使用 Smart Vision 观察的话能看到这里除了一个炮台外还有数个绊雷，小心别被暗算到了。之后入侵吧台上的电脑就可以关闭场景中的绝大部分炮台和无人机。之后就可以专心对付 BOSS 了。



对付 BOSS 的方法有很多，最笨但最安全的方法就是利用 Tranquilizer Rifle 远距离往他的头疯狂射击，BOSS 被击中后虽然不会晕倒但会陷入硬直，利用硬直对其连续射击即可，这个方法所需时间较长。

游戏在更新过后，近战击败 BOSS 的方法有一定的变化，首先 BOSS 身上会有一层免疫 EMP 效果的护盾，但是这个护盾在短时间内只能免疫一次 EMP 或电击攻击，所以这里提供两个简单的策略，第一个是在 BOSS 必经之路上放置 EMP 地雷并躲在附近，把特殊能力快捷键设一个给特斯拉射击或是换上使用 EMP 子弹的武器，在 BOSS 踩雷并失去 EMP 免疫后对其发射特斯拉子弹或是射击，BOSS 会陷入短暂的触电抽搐状态，迅速靠近并发动击倒可以将其迅速搞定。第二个方案更冒险一点，玩家可以装备上带消音并且有 EMP 子弹的武器（例如手枪），直接潜行到 BOSS 背后连续射击让其立刻陷入硬直，然后击倒，如果觉得自己反应可能没有那么快，最好点出带有子弹时间效果的 Regulated Nervous System 强化，保证亚当电量是最满的情况下靠近 BOSS，发动子弹时间后再下手，确保万无一失。

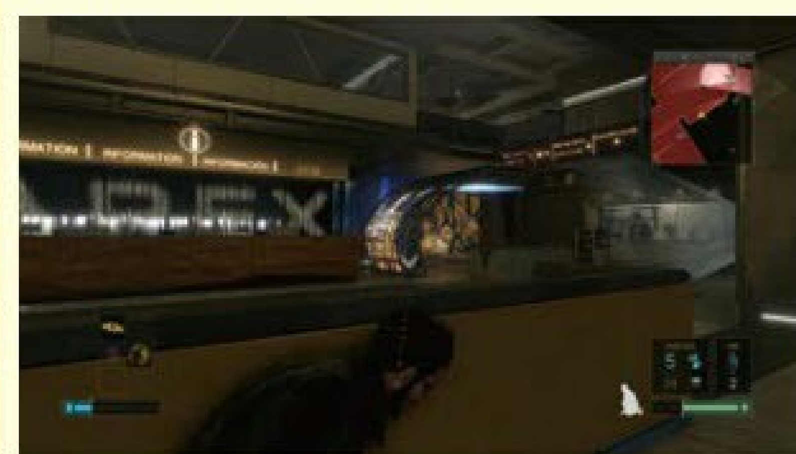
解决最终 BOSS 后回到吧台，打开吧台底下的隐藏开关就能回到刚才出发地点的附近，再打开前方的铁门就能来到救人的地方。这段流程相当简单而且所需时间很短，熟练的玩家大概五分钟就能达成完美结局。



救人路线：

救人路线就复杂一点了，毕竟和前者不同的是，这条路线并不是单纯开门就能完事，在玩家与目标之间还有着数量众多的敌人在巡逻。不过想必现在玩家已经拥有数量众多的 Biocell，因此这段路线最简单粗暴的方法就是直接隐身然后大摇大摆走过去，本作的流程攻略也就此告一段落……

上文当然只是开个玩笑而已，但毋容置疑的是，这一段流程如果使用隐身的话会简单不少。另外在这个场景中还会出现同样具有隐身能力的敌人，赶紧去解锁成就 / 奖杯“Invisible War”吧。



来到该场景后不要急着往前走，在敌人所在位置的旁边有一个会议室，从会议室的通风口出来可以到达敌人的侧面。在这个位置可以较为安全地观察敌人的位置以及遥控入侵前方的炮台。入侵炮台后就可以继续往前走，这里使用隐身能力会更加安全一点。

继续前进后留意右方的通风口，进去后就能来到一个房间。从房间出去会看到对面还有一个上锁的房间，在入侵时小心附近巡逻的敌人，玩家可以使用隐身能力再入侵以防万一。



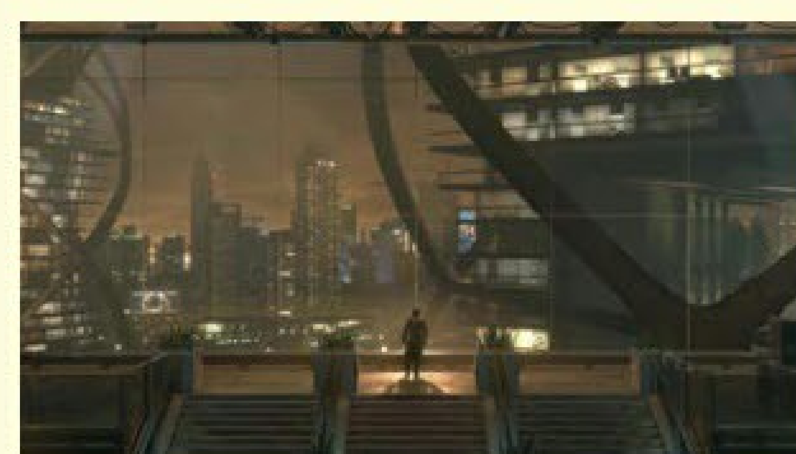
由于发动隐身能力在不移动的情况下能量消耗会变少，因此无需担心能量的消耗问题。进入房间后能发现桌底下还有一个通道入口，继续钻洞后能来到另一个房间。利用开门大法把外面走廊的敌人引过来解决掉，出门后右侧有一个需要通行卡才能打开的门，通行卡在之前的流程中玩家其实早已经获得了。进门后把木箱附近的四个绊雷全部拆掉（要不然一旦移动木箱就会爆炸并引起敌人注意然后引发警报）。来到电梯间后直接往下跳就能来到电梯，进入电梯选择“Meeting Room”就可以到达目标所在的层数了。



救人后别忘了把场景中的收集给拿了，之后调查其中一面墙壁就能回到出发地点的附近，然后打开暗门就能来到最终 BOSS 的所在地。之后的流程和拆炸弹路线一样。



▲暗门的位置



全支线一览

本作的支线任务数量不多，但是都和相关的成就 / 奖杯有关，而且剧情也是可圈可点，还是有去做一做的必要的。值得一提的是，部分支线任务和不杀人是相矛盾的，一周目追求不引发警报不杀人的玩家可以选择通关 S/L 来完成成就 / 奖杯要求。



Neon Nights

关联成就 / 奖杯

Neon Nights

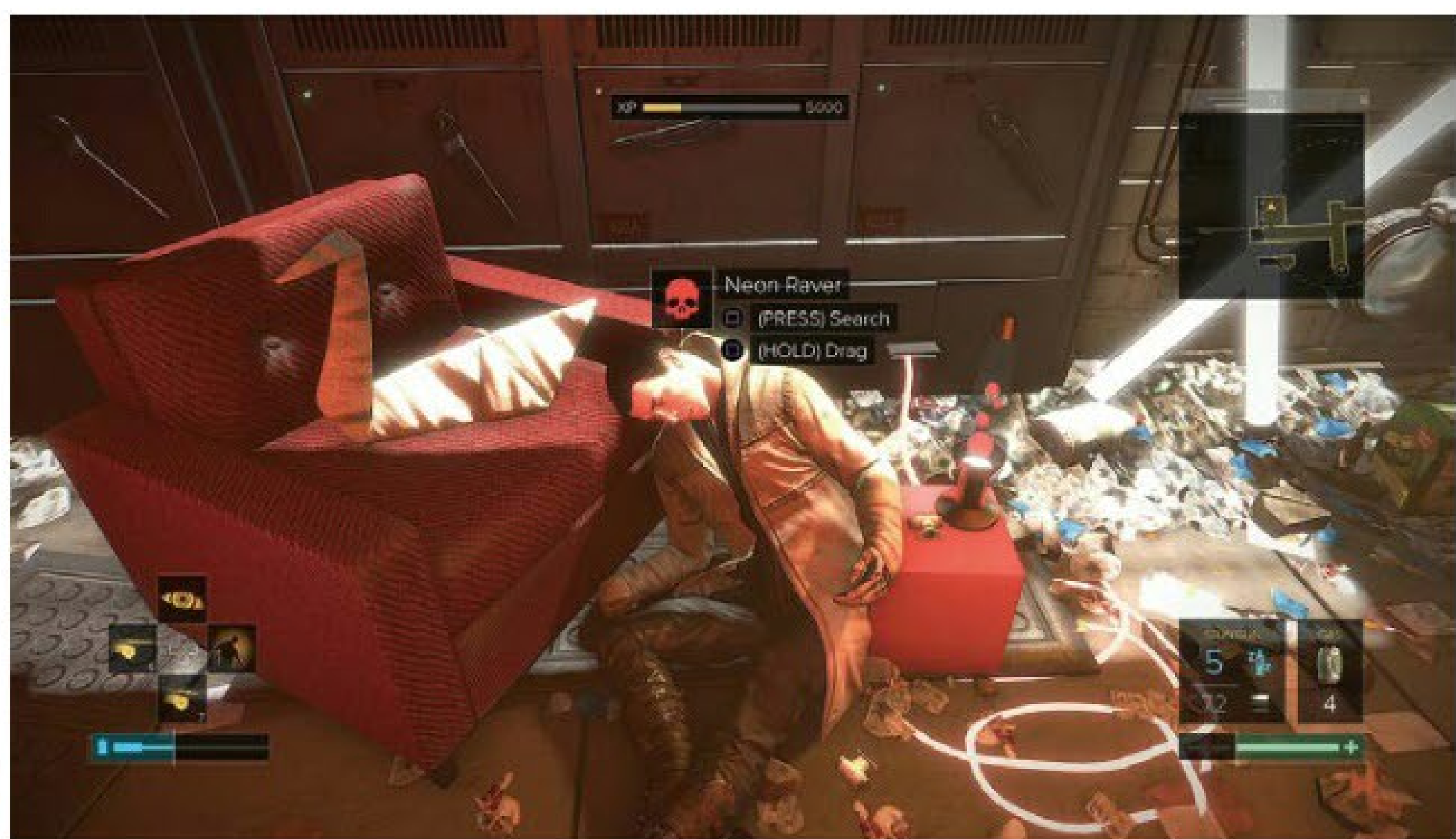
触发时间以及地点

第一次来到布拉格后，调查住处二楼（警戒区域），调查厨房的电脑后触发。

流程要点

1. 在公寓搜索线索的时候，破门而入后玩家需要做的第一件事是要找到放在客厅的电脑然后入侵，要不然过一段时间后电脑会自动报警。玩家需要找到的线索放在浴室的浴缸上。

2. 进入派对现场的方法有两个，一个是从入口左边的通风口进去，这条路线需要玩家拥有“Electromagnetic Pulse Shieldin”以及“Punch Through Wall”的能力。而另一条路则需要玩家在下水道摧毁一扇门才能进去，利用手雷可以轻松达成这一点，不用担心会引起警报。



3. 第二次调查公寓部分的暗门开关是厨房里的一个塑料瓶子。

4. 最后的潜入部分玩家在无效化入口处的炮台后，在实验室区域往左转即可找到通往二层的道路，小心那里巡逻的敌人。入侵二层终端机并无效化安保设备后就可以一路畅通无阻地来到目的地了。

5. 最后玩家还需要说服科学家帮你摧毁“霓虹”，说服的过程相当简单，依次选择“Dismantle，按 R2 Persuade，Make it personnel，Make it personnel”即可。根据玩家选择的对话选项不同，玩家甚至可以说服科学家自己亲手摧毁“霓虹”。

The Golden Ticket

关联成就 / 奖杯

The Golden Ticket

触发时间以及地点

第一次来到布拉格后，经过警察的检查点时。

流程要点

1. 潜行的部分只要小心激光机关即可，难度不高。中途需要入侵终端机来打开通往目标所在房间的门。

2. 在此之后玩家可以选择和在检查点前左边路上的警察姐姐告发那个检查点的“警察”，罪名可以随便编，“警察”的死亡并不会影响不杀人成就 / 奖杯的获得。

3. 最后的二选一部分有时间限制，小心不要犹豫太久。没被选上的人会在之后的傀儡城中与玩家再会。

Cult of Personality

关联成就 / 奖杯

Cult of Personality

触发时间以及地点

第一次来到布拉格后，进入住处附近的下水道，到达底层后往右转再左转就能发现一扇锁上的铁门，和铁门前的 NPC 对话。

流程要点

1. 一开始的对话无论怎么选都是毫无意义的，放弃吧。

2. 之后玩家需要在场景中寻找线索，分别调查场景中的两张海报和找到海报的残骸后就可以先离开这里了。

3. 获得干扰器后再次回到这里，其中两个干扰器的位置需要玩家跳到在场景一层的屏幕的上方阳台上才能到达。另外一个则需要玩家爬楼梯到二层。值得一提的是，此时玩家是使用不了任何能力以及武器，小心不要被安保设备发现了。

4. 之后的流程中只要说服目标，选择 Condemn，Mitigate 即可获得成就 / 奖杯“Cult of Personality”。

The Mystery Augs

关联成就 / 奖杯

无

触发时间以及地点

“时间机器”的剧情完成，重新获得能力后自动触发。

流程要点

主要由剧情组成的支线任务，惟一值得一提的是这个支线是每完成一段流程后才会继续推进。

The Calibrator

关联成就 / 奖杯

Honor Holds Us All Together

触发时间以及地点

“时间机器”的剧情完成后和科勒的对话中选择“Accept”。

流程要点



1. 这个任务相当简单，直接推门进去说服 Otar 就可以了。

2. 当然，要想获得成就 / 奖杯“Time Machine”，玩家还是需要潜入的。潜入路线也是很简单，从入口右边的通路就可以进入赌场了。利用地下通道穿过一楼赌场，再通过通风口就能到达目标道具的所在地了，之后只需要开个保险柜就可以了。

Samizdat

关联成就 / 奖杯

Samizdat

触发时间以及地点

第一次来到 29 号特战队基地，和二楼名为“Peter Chang”的 NPC 对话。

流程要点

难点主要集中在潜入银行部分，具体路线可以参考上文流程部分中的“两难局面”部分的银行路线部分。任务所需的道具放在了秘密房间内的保险柜里。

01011000

关联成就 / 奖杯

01011000

触发时间以及地点

傀儡城剧情后，调查住处北面的广告版后触发。

流程要点

这个支线任务很容易就会错过，在第二次回到布拉格后就可以触发了。支线相当简单，按照流程推进即可。惟一值得注意的是在支线的最后会有一批敌人闯进玩家家中，提前做好准备。

Fade to Black

关联成就 / 奖杯

Handle with Care

触发时间以及地点

入侵完米勒办公室中的 NSN 后，和女医生对话后触发。

流程要点

1. 在与线人的对话中，选择下方的对话选项可以避免在之后的会面中被人“暗算”。

2. 在与 VLASTA 的对峙中依次选择 Negotiate，Persuade，Press，Press 就可以避免开战并让 Olivie 安全逃离布拉格。这也是成就 / 奖杯“Handle with Care”的解锁条件。

The Fix

关联成就 / 奖杯

Fresh Out of the Package

触发时间以及地点

自动触发，前提是完成了支线任务“The Calibrator”。

流程要点

流程进行到一定程度就会自动触发，完成后除了能解锁成就 / 奖杯“Fresh Out of the Package”，玩家装备新能力时也不会陷入“过载”状态。

All in the Family

关联成就 / 奖杯

All in the Family

触发时间以及地点

自动触发，前提是在支线任务“The Calibrator”中说服 Otar 并在傀儡城部分完成了 Otar 给予你的任务。

流程要点

1. 值得一提的是，本作中 Otar 给予玩家的任务或者指示都不能无视、拒绝或者失败，这样会导致科勒的死亡。

2. 玩家需要在剧院区域活捉一个 NPC，具体潜入路线可以参考上文“最后的线索”部分，玩家的目标在公寓最底层的洗衣间处。把公寓区的摄像头全部关闭后再击昏他，之后只要按住 X 键 / □键原路把目标拖回去就可以了，小心别把他弄死了。另外，在这个任务玩家不可以引起警报，这样会导致任务直接失败并结束。

The Harvester

关联成就 / 奖杯

The Harvester

触发时间以及地点

第二次回到布拉格后调查住处附近的凶杀现场，或者流程进行到一定程度后回到住处附近触发。

流程要点

1. 在案发现场玩家需要跟光头警察 Montag、目击证人 Daria 以及戴兜帽的路人对话，并把现场的证据全部收集完毕。

2. 和第一个嫌疑人 Johnny Gunn 对话后，在其居住的公寓中找到其医疗报告后再和他对话。

3. 回去和 Montag 对话，不要选结束调查，继续去调查下一个嫌疑人。

4. 和 Radko 对话后进入其身后的办公室，进入地下室后击晕保镖后，在其身上可以找到上层保险柜的密码并在其中可以找到证据。在地下室还有一台电脑，用它和 NPC 对话并以此选择 Negotiate、Bluff、Bluff 就可以获得新证据。

5. 两个嫌疑人都找过一遍后就可以回去找 Montag 并说服两人都不是嫌疑人了。这个支线也就此暂时告一段落。

The Last Harvest

关联成就 / 奖杯

The Last Harvest

触发时间以及地点

第三次回到布拉格后自动触发，前提是完成了支线任务“The Harvester”并让两个嫌疑人脱离嫌疑。

流程要点

1. 要想达成解锁成就 / 奖杯的条件，玩家在 Daria 公寓调查时需要把所有线索找到，其中包括电脑中的邮件。

2. 当任务提示玩家需要联系 Cipra 医生后，找到医生后上二楼，在冰箱后可以找到一本电子书，阅读后会得知重置密码的存在。之后再和他对话就能得知密码。

3. 最后在下水道找到 Daria，依次选择 Confront、Use Keyword、AD HOMINEM 2026、Humanize、Differentiate、Approach 即可和平解决这次事件并获得相应成就 / 奖杯。

K is for Kazdy

关联成就 / 奖杯

K is for Kazdy

触发时间以及地点

第三次回到布拉格后自动触发，之后按照地图提示调查求救信号即可。

流程要点

1. 这个支线相当简单，在逃狱时只要选择“Play It Cool”即可毫发无伤地帮 NPC 们逃出。值得一提的是，之前在支线任务“The Golden Ticket”出现过的那位玩家没帮助到的 NPC 也会在这里登场，玩家会发现他也一并被捉了，赶紧把他放出来并帮他逃出布拉格吧。



全电子书收集

本作共有 75 个电子书可以收集，其中大部分分布在布拉格地区，这部分电子书中有部分是需要流程进行到一定程度或者触发相应支线任务后才能收集到。

另外游戏中有四个只能去一次的场景，这些场景也是有收集的，可别错过了。银行的其中一个收集需要玩家在选择救人还是银行的部分中选择后者才能收集得到，而救人部分的收集（艾莉森的教堂）则可以之后再补上，和玩家作出的选择没有关系。最后一个收集则需要在最后章节中选择先救人而不是去拆炸弹。

最后有一点是需要注意的，在游戏的末段布拉格地区会陷入宵禁状态，收集和探索都会变得很不方便，因此在此之前应该搞定至少 66 个收集（除了“World's most wanted (Dvali Crimes)”），这样会让收集部分轻松一些。

迪拜（全 1 本）

书名	位置
Takes of the Arabian Front	干扰器附近的桌子上。

布拉格（住处）（全 3 本）

书名	位置
How not to get yourself Killed	床边地板里的秘密储存箱里
Interpol case file #679310	客厅的桌子上，上面还放着一叠纸
In Terror Firma	厨房的电脑旁边

布拉格（南部）（全 17 本）

书名	位置
Global Politics Review [2029 Edition] (Chapter 5: America Falls)	面对广场喷泉的公寓里，Svobody Beer的正对面
The next three decades (Fall of America)	Svobody Beer的地下室
An Appeal to basic humanity	住处二层23号公寓里
Per aspera ad astra	Konicky & Hracky Toys Manufacturer旁边的公寓里
The Juggernaut collective	Konicky & Hracky Toys Manufacturer附近的一个院子里的沙发上
Global Politics review [2029 Edition] (Africa)	支线任务“The Golden Ticket”中Edward所在的商店，地铁站后面
A city designed for you!	Konicky & Hracky Toys Manufacturer中造假票的人的房间中
Toys that kill	Konicky & Hracky Toys Manufacturer一层的窗边
Radko Pery bursts on local political scene	Radko Perry's Campaign Office的一层桌子上
In the footsteps of the Harvester	Daria的公寓里，只有触发支线任务“The Last Harvest”才会出现
Top 10 Tech... Abandoned Technologies	住处三楼的公寓里，里面装饰着很多邪教饰品
New Regulations for Augmented Citizens	Svobody Beer的柜台上
R.U.R. (Rossum's Universal Robots)	支线任务“The Golden Ticket”中Irenka所在的美术馆的地下室中
R.U.R. (Act III of Karel Capek's play continued...)	上一个收集的附近，舞台上
Contemporary Art Review	警察检查点上方的公寓里
The Machinegod	住处四层41号公寓里
Church of the Machinegod	Pawn Shop附近的公寓里，玩家需要跳上一台小货车上才能到达（玩家第二次到达布拉格后才能拿到）

科勒的书店（Time Machine）（全4本）

书名	位置
Global Politics Review [2029 Edition] (China)	科勒办公室的一个桌子上
The Social Monitor (The New Mystics)	书店一楼，入口右侧的储物房里的桌子上
World's Most Wanted (Dvali Family)	地下诊所科勒的床边
Flesh and Chrome (Chapter 1)	地下诊所的秘密房间里，需要调查入口附近的画才能开启

艾莉森的教堂（Allison's Church of the Machine God）（全3本）

书名	位置
The Singularity Church of the Machinegod	二楼摆放安保电脑的房间的大桌子上
The Sleepwalking World (Global Disasters)	二楼的另一个公寓的厕所里
Global Politics Review [2029 Edition](South America)	二楼的最后一个公寓厨房的柜台上

布拉格（西北部）（全8本）

书名	位置
The Czech Republic enters the 21st Century	Rose's Garden的屋顶上
Santeau – Rise of the corpo–nation (Birth of a Giant)	Rose's Garden的柜台上
The Long mean while (Chapter 27)	Palisade车站入口附近的公寓里，Negozio Di Magia的最高处
Ruzicka's vision for the future	商店Autodily里
Ruzicka's augmented platform crumbles	车站附近的废弃Tourist Center的售票处里
Collapse of an Industry	Ludvik's Lounge入口左边的桌子上
Global Politics Review [2029 Edition] (Australia)	Palisade车站附近一座高楼的阳台上
The Social Monitor (Aug Ghettos)	Monument车站的长凳上

29号特战队（全5本）

书名	位置
The Long Mean while Chapter 1	Smiley的办公室里
Task force 29 – Mission Statement	Counter–terrorism部门Ducan Macready办公室前的桌子上
U.N. Resolution 3507 (2029)	地下监牢（Prison Cell）的木桶上
In Terror Firma (Part 2)	靶场（Shooting Range）的椅子上
Modern Business Review (Hacks of Aggression)	米勒办公室的桌子上

Otar的赌场（全1本）

书名	位置
Family Values	二楼Otar房间外的桌子上

火车站（全1本）

书名	位置
The Sleepwalking World (Depopulation)	中央大场景，面对证物房右侧书店的地上

银行（全5本）

书名	位置
Bob Page – Anatomy of a Prodigy	入口附近的桌子上
Jus in Bello (Fall of Belltower)	招待处后面的桌子上
Palisade: Clients and Services	一楼Executive Services办公室的桌子上
Palisade: Property and Data protection	支线任务"Samizdat"中获取任务物品的秘密房间内
AJ09–0921 Patient X	Versalife的保险库里，只有选择银行路线才能获得

布拉格（东北部）（全6本）

书名	位置
Collapse of an Industry (L.I.M.B)	红灯区的公寓里，具体位置为剧院右侧的巷子入口处
The next three decades (World Police)	L.I.M.B.诊所前的公寓里
Modern business review (Corporatocracy)	L.I.M.B.诊所的地下室里
Tech–a–tete Magazine	诺曼·施塔内克的公寓里
Tai Young Medical report	诊所二楼的冰箱后面，具体位置可以参考前文支线部分的"The Last Harvset"
A., I	支线任务"The Harvester"中Johnny Gunn住处的厕所里

剧院（全3本）

书名	位置
The next three decades (Russia)	剧院的公寓处，三楼94号公寓里
Borderline magazine	三楼96号公寓里，电视下，旁边就是打开秘密房间的开关
World's most wanted (Dvali Crimes)	剧院地下的办公室的桌子上，流程后期和Otar见面的地方

傀儡城（全12本）

书名	位置
Pride in Prejudice (Unauthorized rucker bio)	一开始的居住区内，Sokol公寓附近，用Smart Vision查看可以看到某个公寓里有一面可破坏的墙壁以及毒气，其所在地的公寓的桌子上
Santeau – Rise of the corpo–nation (Growth)	到达市场后，食品店前的桌子上
Promise of a better life	商店ENTITY附近的桌子上，市场区域的最底层
Collapse of an Industry (Sarif Falls)	The Narrow出口处，激光机关后的房间里
Flesh and Chrome (Chapter 9)	从The Narrow出来后，上楼梯前右边的屋子里
Global Politics revew [2029 edition] (Chapter 1 aug incident)	市场上层，面对升降机方向的左侧有几个小宿舍，其中一个宿舍的床上，顺便一提，在最里面的宿舍里会找到支线任务"The Golden Ticket"中没被玩家选上的那位NPC
Two bloody cheeks	Louis Gallois商店下方的公寓里
The sleepwalking world (population reduction)	参照流程部分的ARC基地居住区部分，在有激光机关的楼梯前不要上去，该层的宿舍里
The inconvenient aug (chapter 17)	ARC基地指挥部，地图显示Level 2的区域里，面对电梯方向相反方向能看到两个梯子的房间里
The inconvenient aug (chapter 12)	Level 2区域电梯前的房间里
Talos Rucker: An autobiography	塔罗斯·洛克房间入口附近的桌子上
The inconvenient aug (chapter 2)	塔罗斯·洛克房间的秘密房间里

G.R.A.M（全3本）

书名	位置
Billion Dollar daydreams (Part 3 of Nathaniel brown bio)	具体位置可以参考G.R.A.M获得成就/奖杯"Core Driller"，操控台房间的桌子上
City as product (Chapter 4 of Brown's bio)	第一个大场景最上方的房间里（在穿过两个房间后，躲过摄像头再往楼梯上走）
Jus in Bello (Part 4 – rise of tarvos)	参照流程部分，放满零件的房间的桌子上

伦敦（全3本）

书名	位置
Tarvos: mission statement and company bio	CSO部分一开始区域的保安室内
Port in a storm (part 5)	宴会厅玻璃窗旁的沙发上，DJ附近
Santeau Rise of a coro–nation	流程最后救人的场景中的桌子上

奖杯/成就攻略

·XOne版

成就总数	50
全成就难度	5/10
全成就所需时间	约35–50小时

在线成就	4个
最少通关次数	2次（但3次更稳妥）
有无会错过的成就	有，共有44个成就可错过

难度是否影响成就获得	有，需要通关后解锁"I Never Asked For This"难度并再通一遍
成就BUG	无
特殊需求	无

·PS4版

奖杯总数	51	铜杯	40	银杯	8	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	约35-50小时
在线奖杯	4个
最少通关次数	2次（但3次更稳妥）
有无会错过的奖杯	有，共有44个奖杯可错过
难度是否影响奖杯获得	有，需要通关后解锁“I Never Asked For This”难度并再通一遍
奖杯BUG	无
特殊需求	无

综述

不杀人通关和不引发警报通关等潜行类游戏的常规成就/奖杯配置决定了本作的整体全成就/白金难度不会太低，但幸好本作一来流程相对短，二来主角亚当的能力一再提升，已经足以让玩家在很多情况下安然对付敌人，所以新玩家先不论，对于习惯了整个系列游戏逻辑的玩家来说，要搞定所有成就/奖杯是不难的。可是游戏本身继承了前作的坑爹之处，可错过成就/奖杯简直遍地都是，我们已经在攻略当中作出了相应的提醒，但如果大家不想要马失前蹄，最好保持两个习惯，一个自然是随时做功课看好这篇攻略监控进度，但另外一个是善用游戏中的十多个存档位，分阶段去存档，这样一旦出了问题，补救起来的难度会更低一些，例如笔者当时通关前就因为忙于完成“Spokes in Two Wheels”而忘了给吉姆·米勒喝兰花毒素的解药，没解“He's [Not] Dead, Jim”，差点搞得要重打一周目，但幸好在任务开始前存了个独立的档，成功补救。

除此之外，游戏的一些杀人的技巧成就/奖杯虽然可以留到第二周目走战斗通关路线来拿，但是在“I Never Asked For This”难度下的战斗强度非常严酷，而且不能使用New Game+继承上一个周目的强化能力和道具，再去刻意完成特定条件只会是难上加难，所以建议干脆在第一周目不杀人不引发警报通关的阶段，通过预先存档，达成条件后读档的方式来完成，就可以在不破坏“Foxiest of the Hounds”和“Pacifist”的前提下完成这些成就/奖杯。当然最理想的情况就是直接开New Game+玩二周目或者三周目，这时候玩家能力齐全道具充足，想怎么折腾都不成问题。

最后，建议那些喜欢先探索再发展主线的玩家在本作当中还是忍一忍，做好了支线再去四处潜入搜刮，不然有一些支线任务后续可能会因为玩家偷窃到了任务物品或开启了关键的锁而直接消失，最典型的就是“All in the Family”，如果玩家直接潜入地下赌场偷走校准仪，Otar这个角色干脆就会在剧情当中消失，和他相关的任务还有成就/奖杯会无法解开。

成就/奖杯详解

CantKillProgress -点/白金

解锁条件 获得除此之外所有的奖杯

We Are Human Beings 30点/铜

解锁条件 任何难度下完成游戏

Pacifist 90点/金

解锁条件 在没有杀害任何角色（包括BOSS）的前提下完成游戏

获取方法 本次攻略本身就是以不杀人+不引发警报为前提，攻略中也有相关说明，仔细遵照其说明行事即可。

Foxiest of the Hounds 90点/金

解锁条件 在没有引发警报的前提下完成游戏

获取方法 参考“Pacifist”。

I Never Asked For This 50点/银

解锁条件 最高难度完成游戏

获取方法 最高难度“I Never Asked For This”需要用其他难度通关一次游戏之后解锁，特点是只能存一个档，而且角色死亡之后存档会被锁定，无法读取，也就是只有一条命，因此这个难度最好的策略就是延续不杀人和不引发情报的策略，但同时最好省略一切和主线无关的内容，完全以打通游戏为最大前提，而至于最终BOSS，为了避免意外，最好直接用杀戮开关引爆他身上的炸弹将其秒杀，当然前提是玩家在一周目的时候已经完成了“Pacifist”和“Foxiest of the Hounds”，如果没有，那只能辛苦一点多多尝试，而且要作好随时读档的准备，不然被BOSS秒杀那就功亏一篑了。

The Supreme Enlightened 30点/银

解锁条件 完整观看游戏后职员列表并发现彩蛋

获取方法 完全不要跳过职员列表，同时提醒一下大家，彩蛋是在列表走完大半的时候出现，不是在最后，所以千万不要走开，不然可能会漏过。

Spokes in Two Wheels 30点/银

解锁条件 成功同时阻止了炸弹与兰花毒素攻击

获取方法 具体方法请参考攻略当中的指引，其实本身难度不高，只要玩家能够行动迅速一些即可快速搞定。

He's [Not] Dead, Jim 30点/银

解锁条件 利用解药，拯救吉姆·米勒的性命

获取方法 达成条件需要建立在玩家之前于主线中入侵了银行并获得了解毒药“Orchid Neutralizing Enzyme”的前提下，如果玩家手上有这个物品，那么只要在最后的关卡中遇到被击倒并灌进了毒药的米勒，在剧情之后选择再和他对话，然后选择对其使用解药即可。但如果玩家没有解毒药，那就只能等下一个周目了。

Laputan Machine 15点/铜

解锁条件 利用Marchenko的杀戮开关击败了他

获取方法 玩家可以在两个地方拿到杀戮开关，一个是在G.A.R.M设施的时候，玩家可以在一个隐藏着暗格（用Smart Vision可以看到）的储物箱里找到。而如果玩家在这个时候没有拿到杀戮开关，那么在接下来的伦敦关卡里，当玩家在厨房区域见到被灌了毒药的米勒并触发剧情后，走回进入厨房时的门，往右边走，可以来到一个有单独一个敌人在巡逻的安保室，房间中的一个手提箱里就放着杀戮开关。注意这个装置长得和Multi-Tool很像，千万不要错手在商店里卖掉了，不然就没法达成本成就/奖杯。在拥有杀戮开关的情况下，进入和Marchenko的最终BOSS战，换上这个装置并启动，就可以触发剧情并解开成就/奖杯。

A Heated Combination 10点/铜

解锁条件 在游戏的第一个键盘上输入密码0451

获取方法 游戏中序章开始后没多久，玩家就会遇到一个需要输入密码打开的门，此时密码锁因为尚未通电而无法打开，前去附近的区域打开电源，并且通过跳到上方的空中通道绕过下方有漏电的道路后回到密码锁处，就可以输入密码。记得这里不要一时顺手用骇客能力解决了门锁，不然就没法解这个成就/奖杯，只能读档或者重开一个新游戏周目了。

Ghost 15点/铜

解锁条件 没有引起警报穿过一个敌对区域

获取方法 参考“Pacifist”。

Singh No Swan Song 15点/铜

解锁条件 在序章拯救Singh

获取方法 只要尽快在序章最后的战斗中来到直升机旁抽掉电池，就可以在完成任务的同时顺便救下Singh，但如果玩家想要在过程中不被敌人发现，最好按照前文攻略部分提及的小路来走，可以躲过大部分的敌人。

Between Technology & the Divine 20点/铜

解锁条件 说服Talos Rucker

获取方法 参考前文攻略中的“傀儡城”部分。

Honor Holds Us All Together 20点

解锁条件 说服Otar Botkoveli

获取方法 参考前文攻略中的支线任务“The Calibrator.”部分，在见到Otar后选择“Straight Talk，Compliment，Straight Talk”即可说服他并获得成就/奖杯。

God Killer 20点

解锁条件 说服Allison Stanek

获取方法 参考前文攻略中的“拯救艾莉森”部分。

The Golden Rookery 20点

解锁条件 找到失踪的金色企鹅并把它送回群落

获取方法 在“傀儡城”的开始阶段，玩家会被一位警察拦路查证，在过了这段剧情之后，爬上左手边的梯子来到上层，然后前走一段路，再从右边的梯子来到更上一层，这里玩家正面看到的建筑里有一只可以被拿起的金色企鹅雕像。接下来的过程巨蛋疼，玩家要一直把这只企鹅运到ARC的控制区域，期间会经过警察的检查站兼关押中心，记得完成这里的支线任务获得搭乘电梯的暗号，然后通过说出暗号，用电梯来到ARC控制区域入口。经过和Marchenko的剧情后继续走，直到来到ARC的控制区域，触发进入该区域的剧情后，来到该区域下层的房间，打破房间内的通风口，并处理掉里面隐藏通道中的通电区域，往前走就可以看到一个满是金色企鹅的走廊。把拿着的金色企鹅放在红色的“王座”上，附近隐藏的暗门就会打开，成就/奖杯也会随之解锁。

Core Driller 15点

解锁条件 利用冰钻绕过GARM设施的一大片区域

获取方法 参考前文攻略中的“G.A.R.M”部分，当玩家启动冰钻时会和下方的工人通过对话机触发一个短暂的舌战，选择“Scold”选项就可以安然骗过他。

The Net is Vast and Infinite 30点

解锁条件 使用吉姆的密匙卡片渗透了NSN并在未触发任何警报的情况下观看了录像

获取方法 参考前文攻略中的“幕后黑手”部分，其实想要达成条件是非常简单的，注意寻找安全的隐藏通道路线即可。

So Many Cucumbers 10点

解锁条件 在ARC的地盘里借助敌人的攻击打烂一条黄瓜

获取方法 解开成就/奖杯的条件已经很清晰，而完成的场所则是在傀儡城见到Talos Rucker并目击其死亡之后，出门直走，在进入温室区域的门前左边的柜子上就放着几个黄瓜，玩家只需要引起附近的敌人注意，然后站在柜子旁边，等着他们的射击打烂黄瓜即可。记得多准备一些药物和酒，把自己的血量堆到超出上限并获得临时额外的生命值，以免被敌人杀死。

Time Traveler 15点

解锁条件 设法在Koller间你要神经重塑校准仪之前把校准仪交给他

获取方法 这是一个建议玩家在New Game+完成的成就/奖杯，因为要达成要求，玩家就必须在前往会见Koller之前来到地下赌场，直接打开Otar的保险箱拿到校准仪。在一周目的时候亚当在这个阶段几乎无法使用任何特殊能力，潜入的难度会变得比较高，而New Game+状态中，玩家虽然仍然会受到用户界面不时重启的干扰，但各种义体能力是可以正常使用的，更不用提亚当还继承了上一周目学会的所有技能，要入侵地下赌场简直不要太轻松。之后再去见Koller，在他提起校准仪的时候，玩家就可以直接选择把校准仪交给他，解锁成就/奖杯。另外因为偷取校准仪会让Otar的整个支线任务线完全消失，所以选择一周目达成的玩家最好留个存档，不然就只能在下一个周目补全Otar任务线的相关成就/奖杯了。

Tablet Collector 30点

解锁条件 收集并阅读每本电子书

获取方法 请参考前文的电子书收集部分。

Ruthless Efficiency 20点

解锁条件 完全升级一件你选择的武器

获取方法 完全升级包括安装一切可以安装的配件，升级一切可以升级的武器性能项目。电击枪（Stun Gun）是解锁这个成就/奖杯最经济实惠的选择，配件只需要一个镭射瞄准配件，可以在布拉格城市中捡到或买到，性能只有弹匣容量需要提升，花费550零件就可以升满。

Humanity+ 20点

解锁条件 完全升级一项人体强化技能

获取方法 完全升级指的是获取一个强化技能的所有分支项目，玩家在完成了于Koller处的身体调试后就可以获得一定量的升级点数，将其全部投入到一个技能的所有项目中就可以解开这个成就/奖杯。最经济实惠的选择是Icarus Landing，因为其只有一个升级项目，学会就立刻解锁这个成就/奖杯。

And Embrace What You've Become 20点

解锁条件 安装至少一个全新的强化能力

获取方法 消费强化点数学会任何一个会在初期导致亚当身体过热的全新强化能力即可。

The Jack of All Augments 30点

解锁条件 解锁所有强化技能的基本能力

获取方法 成就/奖杯条件指的是通过投资技能点，解锁每一项升级项目的基本能力（大部分需要2点技能点），但不需要掌握其技能树中的分支能力，也就是说玩家只要把技能界面当中所有灰色的技能（代表尚未掌握）都变为黄色（代表已经解锁技能）即可，而不需要全部变成绿色（代表所有技能分支都已全部掌握）。

The Invincible Body, Fighting an Iron Devil 10点

解锁条件 利用Titan护盾格挡敌人的爆炸攻击

获取方法 最早能够获得这个成就/奖杯的地方是布拉格的地下赌场，前去令里面的黑帮分子变为敌对状态并躲在掩体后，等着他们扔出破片手雷后开启泰坦护盾并凑上去即可。

Slow & Sharp 10点

解锁条件 在开启Focus能力后，用爆炸性纳米刀片射击一次性击中3名敌人

获取方法 获取地点和“The Invincible Body, Fighting an Iron Devil”类似，地下赌场当中的中央区域一般会有三个黑帮分子聚集在一起，玩家需要先让他们进入到敌对状态，然后触发Focus的子弹时间，再瞄准敌人所在之处蓄力发射纳米刀片即可，这个能力的爆炸范围不算小，所以成功率还是很高的，注意最好射击地面而不是射击某一个黑帮分子，免得对方被刀片的冲击力拉扯到远处，反而没法炸到其他两人。

This is Great for Spring 10点

解锁条件 使用P.E.P.S.的击退与精准射击功能至少一次

获取方法 无辜的地下赌场再次受到残暴的义体特工袭击，这次他们的下场好一点，在进入战斗之后会先被大范围的P.E.P.S.射击击倒在地，然后会被蓄力后的P.E.P.S.射击直接射晕。根据该特工报告，只有对有敌意的人使用这一能力才能获得奖赏，而且最好对不同的敌人分别使用P.E.P.S.的两种射击方式，才会确保自己获得成就/奖杯奖赏。

Ramming Speed!! 10点

解锁条件 利用完全充能的冲刺加速撞击敌人

获取方法 义体特工再次袭击地下赌场，根据受害者报告，对方在使用失准的枪击引起他注意后，迅速躲在掩体后方，然后身上闪现金色的光芒，并且在光芒汇聚到最亮的时候突然如同瞬移般冲向受害人，将其直接击飞并致使受害者陷入长时间的昏迷状态。根据该特工报告，使用这一技巧需要经过完全升级的Icarus Dash能力，并且需要在蹲下的状态中发动，此时瞄准敌人时他的个人用户界面中会显示出一个拳头图标，表示可以发动突袭击晕敌人。

Express Elevator to Hell, Going Down 10点

解锁条件 用伊卡洛斯落地命中并攻击敌人，然后使用台风清场

获取方法 因为场景过于低矮，地下赌场终于躲过一劫，玩家最早解锁这个成就/奖杯的地方会是亚当公寓附近的帮派分子据点（地图上以红色区域显示），爬上该区域高处的阳台上，对准地面巡逻的黑帮分子发动伊卡洛斯落地，然后立刻发动台风即可。

Invisible War 15点

解锁条件 在隐身状态下击倒一名隐身敌人

获取方法 只有在最后一关的场景中才会存在能够隐身的敌人，而且他们不会每时每刻都在隐身，只有在巡逻到特定阶段时才会发动，所以玩家最好找到一个合适的位置，守株待兔，看到敌人发动隐身后再同

样靠着隐身走过去击倒对方。注意，游戏中似乎在双方都处于隐身时有一定的判定问题，蹲下时难以触发击倒，所以推荐潜行到敌人身后然后站起来发动击倒。另外提一句，这个成就/奖杯的名称来自于“《杀出重围》系列”的第二作《杀出重围 隐形战争》。

Ground Mail Was a Better Option 10点/

解锁条件 完美利用遥控侵入无人机

获取方法 遥控能力解锁后，玩家遥控任何电子物品都需要玩一个小游戏，就是于限时之内，在光标经过面板上的几个遥控触发点时按下X键/□键，如果按下的时机不对则无法触发遥控点并损失一次机会，按错三次则会让遥控中断并且令被遥控的对象进入暂时锁定或警戒的状态。根据遥控的对象科技含量高低不同，小游戏的难度也不同，无人机算是难度中上的一种，但是熟悉了之后也并不难解决，而如果玩家一次都没有按错地搞定所有遥控点，就可以解开本成就/奖杯。

****! Taser Fist! 10点/

解锁条件 一次性对四名敌人锁定并发射特斯拉电子镖

获取方法 地下赌场再次成为袭击对象，这次义体特工寻找了赌场当中的一个制高点，而且是在毫无警兆的情况下就锁定了4位黑帮成员，对他们发射了电击镖，让他们因为强烈的电击而陷入深度昏迷，并留下了严重的心灵创伤。据警方称义体特工的针对地下赌场的这一连串行动已经导致俄罗斯黑帮出现了大规模人员叛逃现象。

I Can Only Fight Enemies I Can See 10点/

解锁条件 不使用Reveal软件的情况下完成一项有浓雾安全保障的侵入挑战

获取方法 一个其实在前期就很容易解开的成就/奖杯，因为玩家在最初期碰到有浓雾的电子锁时可能根本没有Reveal软件，而其造成的影响也只是玩家无法看到除了终点、起点和周边节点之外的节点位置，低难度的电子锁还是很容易会被黑掉。如果玩家一直解不开，可以留着后期骇客技能加满后特意找一个有浓雾的锁，不用Reveal软件来解决。

Samizdat 15点/

解锁条件 选择与地下出版物组织合作

获取方法 请参考前文的支线任务“Samizdat”的攻略。

K is for Kazdy 15点/

解锁条件 从囚室中解救了K和Bones

获取方法 请参考前文的支线任务“K is for Kazdy”的攻略。

The Harvester 15点/

解锁条件 说服了Montag侦探，Gunn以及Radko都不可能是凶手

获取方法 请参考前文的支线任务“The Harvester”的攻略。

The Golden Ticket 15点/

解锁条件 让Irenka Bauer和Edward Brod中的其中一人呆在布拉格

获取方法 请参考前文的支线任务“The Golden Ticket”的攻略。

The Last Harvest 15点/

解锁条件 说服了Daria她并不是她自己认为自己是的人

获取方法 请参考前文的支线任务“The Last Harvest”的攻略。

01011000 15点/

解锁条件 帮助Helle恢复记忆

获取方法 请参考前文的支线任务“01011000”的攻略。

Cult of Personality 15点/

解锁条件 打破了Richard的控制并解救了他的拥护者

获取方法 请参考前文的支线任务“Cult of Personality”的攻略。

All in the Family 15点/

解锁条件 在Otar因家庭问题需要援助时帮助了他

获取方法 请参考前文的支线任务“All in the Family”的攻略。

Handle with Care 15点/

解锁条件 帮助Olivie逃离了布拉格

获取方法 请参考前文的支线任务“Fade to Black”的攻略。

Neon Nights 15点/

解锁条件 阻止了城市中的氖气毒品生产

获取方法 请参考前文的支线任务“Neon Nights”的攻略。

Ballsy 15点/

解锁条件 你知道应该怎么做

获取方法 前往机械神教所在场景的后院区域，拿起地上的篮球并将其投入到附近的篮筐当中。这个任务可以在选择完成主线“拯救艾莉森”时顺便解开，又或者玩家可以在前往银行完成任务后，再去机械神教的教堂，此时虽然已经无法拯救艾莉森，但是仍然可以去后院打篮球，体验类似坟头蹦迪的背德感。

Adept of the Metaverse 15点/

解锁条件 在序章时完成所有教程

获取方法 注意是每一个教程都必须完成，不能错过任何一个，不然就只能重开序章来再打一遍。

Fresh Out of the Package 15点/

解锁条件 在Koller和校准仪的帮助下，消除了超载效果

获取方法 请参考前文的支线任务“The Fix”的攻略。

Data Disciple 15点/

解锁条件 入侵模式：完成一级网络的所有服务器

获取方法 参考“Data Master”。

Data Expert 15点/

解锁条件 入侵模式：完成二级网络的所有服务器

获取方法 参考“Data Master”。

Data Detective 15点/

解锁条件 入侵模式：完成一个暗网文件

获取方法 玩家在完成一级网络的第二个服务器后就会解锁这个文件，阅读文件之后，其内容会一步步带领带领玩家去不同的服务器调查线索，并一步步追寻真相。最后当玩家被带到最后一个服务器之后，会面对一场BOSS战。对手还是比较强的，能够隐身、瞬移和使用狙击枪。不过手枪是对付它的最佳手段，只要玩家耐心使用掩体和技能与其周旋，很快就可以将其搞定。搞定BOSS，逃出服务器并观看最后一个对话，第一个暗网文件就算是完成了，成就/奖杯也会在此时解开。注意，玩家在搜寻这些对应服务器的途中，可能会因为攻略服务器节点的进度没有跟上而无法到达，这时候就只能先尝试攻略服务器节点，再继续进行暗网文件的相关任务。

Data Master 15点/

解锁条件 入侵模式：完成三级网络的所有服务器

获取方法 这三个和入侵模式相关的成就/奖杯其实都非常简单，就是攻略所有对应级别网络的服务器，而且在服务器地图界面，玩家是能够在画面左上角看到目前的服务器入侵进度的。但是除此之外，还有一些服务器是处于主节点链接之外，这时候玩家可以通过长按RT键/R2键来主动寻找这些服务器。关于入侵模式的相关心得，请查看前文的入侵模式介绍。







FIFA 17	EA	体育
多机种	FIFA 17	中文版
	2016年9月27日	本地1~4人、在线2~22人　对应年龄：6岁以上
	售价PS3/PS4：449港币、XOne/X360：429港币	

进入新世代之后，原本以为去年的《FIFA 16》已经为系列近几年的表现奠定了标准，可万万没想到在前作已经做出如此巨大的进化之后，今年的《FIFA 17》还能为玩家带来如此大刀阔斧的改革，且不论最终效果如何，单是这份认真的态度就值得赞许。可能是因为连续几作对于防线的增强，今年的《FIFA 17》手感上明显更加趋向于进攻，AI得到了优化，加上背身系统更加真实还原，进球变得容易了许多。而且对于进攻方而言，最为重要的是今年我们要面对的门将，再也不是那个坐镇禁区的大魔王了。

文 简子君　美编 心の永恒

操作列表

基础进攻

PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	球员移动
右摇杆	右摇杆	技巧动作
×键	A键	短传/头槌/操作取消
□键	X键	高传球/横传球/头槌
△键	Y键	穿越传球
○键	B键	射门/凌空抽射/头槌
L1键	LB键	无触球小假动作（带球时）/高空控制
R1键	RB键	精准控制
L2键	LT键	保护足球
R2键	RT键	加速

进阶进攻

PS4	XOne	作用
L1键+△键	LB键+Y键	高空穿越传球
R1键+□键	RB键+X键	弹地传球
□键×2	X键×2	低横传
□键×3	X键×3	滚地横传
L1键+□键	LB键+X键	斜角横传
L2键+×键	LT键+A键	花式传球
R1键+×键	RB键+A键	正脚背滚地传球
L2键+○键	LT键+B键	花式射门
L1键+○键	LB键+B键	高吊射门
R1键+○键	RB键+B键	精准射门
按下○键后按×键+方向	按下B键后按A键+方向	假射门
按下□键后按×键+方向	按下X键后按A键+方向	假传球
L2键+R2键	LT键+RT键	取消

防守

PS4	XOne	作用
右摇杆	右摇杆	手动切换球员
L1键	LB键	变更光标球员
○键	B键	拦截/推拉防守/解围（禁区内）
□键	X键	滑铲/下铲后为快速起身
长按L2键	长按LT键	长按牵制
长按×键	长按A键	包抄
长按R1键	长按RB键	队友包抄
L2键+R2键	LT键+RT键	长按为跑动牵制
长按○键	长按B键	身体接触防守
×键	A键	假拦截

※本攻略所有操作内容均以PS4版本为基础，多版本游戏除触控板操作有所不同外，玩家只需自行对照手柄按键即可。



实用进攻技巧

正脚背传球



今年的游戏中，进攻的重要性得以提升，游戏基本摆脱了前作防守为先的温吞节奏，这些变化会在下文提到防守的部分时重点讲解。关于进攻，在各路玩家总结出游戏中最有效率的技术动作之前，我们只能先延续使用前作中比较强力的动作作为过渡。首先就基础动作来讲，前作中新添加的 R1+ × 键的正脚背滚地传球动作依旧是一项十分好用的技能。它的优点在于出脚快、精度高，缺点是接球后不易控制，容易出现力度过大传过头的情况。在进攻时可以代替滚地横传球或者直塞使用，尤其相比于直塞传球时，因为需要考虑 AI 的走位，游戏中的直塞传球有时会出现一些自动修正，力度控制不好的前提下有可能出现失误，也可能会因为 AI 队友切入路线的改变而导致一些直塞无法实现，这时就可以用这个操作来替代一下。而在代替滚地横传球时，这个动作则主要起到出其不意的效果，在适合的机会后下这种传球方式会比普通横传更为有效。

最后特别说明一下，在正脚背快传的基础上，本作这次又新增了 R1+ △键的精准穿越传球，这个操作具体实用性如何还没有权威的说法，不过大家可以多做尝试，毕竟依照游戏制作的习惯，但凡新加入的操作即使不算太好用，总之也不会太废就是了。而除了精准穿越传球，R1+ □键的弹地传球也是一个不错的传球动作，力道控制合适的话，可以更加便于使出凌空抽射或者本作新增的向下头球等强力射门动作。

背身护球

另外一个好用的技巧是按下 L2 键的背身护球，只要球员的身体条件足够出色，甚至都不需要有很高的盘带能力就可以通过背身操作应对许多状况下的防守。使用时多熟悉一些护球状态下可以衔接的技术动作，利用身体作为掩护找到机会一个转身就可以轻松过掉对手。如果遭遇围堵的话，背身也可以让我们更好地找到路线从防守的缺口中逃出；同样情况下，如果已经被围堵到无法自己突围的话，也可以通过护球之后的微调身位来创造更好的传球时机。

对于新手玩家而言，如果不能很好地适应第一脚触球的控球操作，也可以用背身护球作为一个替代来防止上抢的防守球员迎面将球断走。进入禁区之后，这个动作也同样实用无比，对于不熟悉技术动作创造起脚空间的玩家而言，进入护球状态可以挤出一个空间，而且这个状态下防守球员下脚抢断的话也十分容易骗到犯规。当然这个动作也不是万试万灵，玩家切换到护球状态时，如果防守球员已经抢到侧面位置，那就基本意味着已经被对手成功抢断了。



动作取消

动作取消这一次整体上没有前作强力，不过出于游戏防守判定的改变，还是具有一定的实用价值。在本作中因为玩家直接控制球员上抢的成功率有所下降，玩家在进攻中真正要面对的其实很多时候都是由 AI 来控制的球员，而动作取消这个颇有些“自欺欺人”的动作则正好可以扰乱 AI 的判断。就个人感觉，因为网络延迟和对手防守情绪的问题，如果是玩家亲自盯防的话，这个动作经常会遭到无视，时机不好的话反而会延误进攻机会；另外，如果 AI 球员是径直跑过来的话也同样不推荐使用此动作。

对于按下 × 键的这个动作取消，适用于传球和射门等多项操作之后，而且使用之后球员会自动面向球门方向，方便我们直接进行下一步进攻。在面向球门的同时，此动作还有一个特点是可以无缝衔接进行任意后续动作，如此一来则更增添了其实用性。延展开来之后，玩家在背身护球的状态下也可以使出这个动作，此时我们只要向需要的方向推下左摇杆，就可以实现一个使用背身姿态的过人动作。



横向盘带

依旧是根据目前防守铲抢动作弱化的原因，本作的技巧动作中横向盘带的实用性大大提升，通过向左右两个方向长推右摇杆来执行的这个最简单的技巧动作，可以晃过许多直接冲上前来的防守球员。除了操作简单外，这个动作的另外一个好处是它仅仅是一个二星的技巧动作，也就是说基本上是个球员就可以做得出来。玩家在 UT 等模式中如果还没有凑齐一套强力阵容的话，大部分铜卡球员都可以靠这一招来混到口饭吃。最后，在使用这个动作时除了可以躲过防守外，用来调整控球姿势也是一种重要的用途。例如向左右方向横向盘带一次之后，玩家接下来无论是传球还是射门，都会以盘带之后的方向的那只脚来进行动作，也就是用来调整惯用脚使用。



总结

正如之前所说，因为相比前作《FIFA 17》出现了不少变化，所以真正最实用的技巧还有待研究。而对于新手玩家而言，足球游戏因为需要对细节有着更多掌控，所以上手难度会高于大多数体育游戏，这时玩家就必须要去了解有游戏的核心思路来帮助我们尽快适应游戏。首先，玩家在做出技巧动作时的目的大概分为两种，一种是要欺骗 AI 的判断，做出一些类似半身假动作或者动作取消一类的操作，这些动作可以很好地迷惑 AI 的判断，但是对线上玩家而言效果会差上一些。另外一种情况则是通过黏脚的技巧动作来从根本上过掉防守，其中横向盘带或者背身后的转身动作都属于此范畴之内。

Tips 控制AI包抄时他们不会主动下脚断球，但如果带球球员选择贸然加速突破的话则很容丢球。

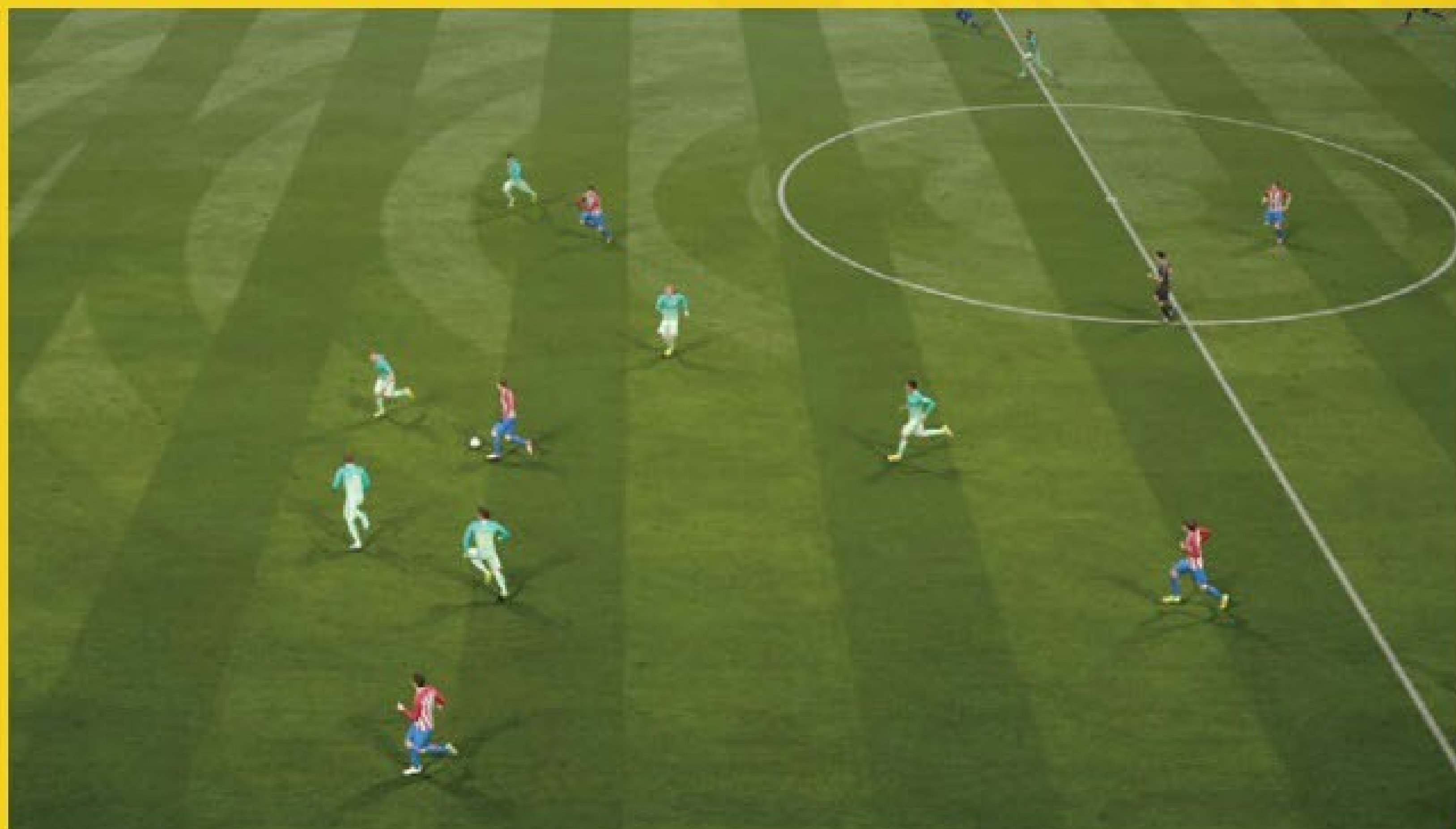


而根据这两种情况的区分，玩家在游戏时也就有了很多需要注意的地方。比如，如果是希望干扰 AI 的判断，那么我们做动作时就要尽可能远离防守球员，这样一方面可以让我们在动作后有更大的空间来选择下一步行动，同时也是为了防止一个假动作还没有做完球就被断走的尴尬情况发生。而在另外一种情况下，则恰恰要和第一种情况相反，想要直接过掉防守的话，则势必要尽量等到一个合适的距离之后再做行动。根据当时使用技巧动作的不同，玩家需要在实战中积累经验。例如横向盘带可以在对手距离我们一两米的距离时使用，加速后利用他们转身的时间差来创造进攻机会；而如果是背转身的话，则要等到防守球员贴上来之后再做行动，不然的话一个转身就会和防守球员撞个满怀。

防守技巧

本作中防守的节奏更加重视效率，前作中作为尝试性质新增的铲抢后快速起身动作在本作取消，这就在透露一个信号，新作中制作方有意弱化铲抢的存在感。经过一段时间的游戏后，不少玩家都反映本作目前版本的铲抢判定十分诡异，许多在前作中能够轻松实现的铲抢在本作中却经常失败，而且一旦动作落空，防守球员就会陷入一个巨大的硬直，直接导致防守失败。所以在本作中 L2 键的牵制防守变得更加重要，在实际操作时系列常用的紧逼法则也依旧成立。即按下 R1 键呼叫队友包抄，在尾追对方带球球员的同时，手动切换到对手最有可能的传球线路并伺机断球。防守中如果对手已经深入腹地需要我们不得不去手动断球时，也要记得不到万不得已千万不要下脚，而是封堵对手射门路线，用后卫加门将的组合化解对手进攻，以此来避免防守失位后令对手获得单独面对门将的机会。铲抢在本作中的另外一个负面效果是抢断后，皮球在大多数情况会失去控制直接被触碰到后方很远的位置，如此一来很有可能会出现断球成功却拿不到球权的尴尬局面，更有甚者造成间接助攻也不是没有可能，所以防守时一定要慎用铲抢按键。

因为铲抢的成功率有所下降，亲自防守时如何出色的盯防变得更有难度，操作时无法有效判断 Y 轴纵深的玩家记得多多使用 × 键的主动包抄来修正防守位置，之后即可通过 L2 键的牵制来对对手进行封堵。尽管这个方法听上去十分窝囊，但在实际游戏中其实反而会令大部分对手感到非常难受，因为在铲抢被弱化的同时，本作中其实技巧动作的实用性也大幅降低，别看直接铲抢的成功率下降了，但是如果进攻球员盲目使用技巧动作，防守方就会获得优势铲抢几率会瞬间提高。另外使用 L2 键进行防守时，在球员互相接触时会主动产生身体碰撞，而本作又恰好对于身体接触的吹罚较为宽松，所以也可以提升防守效率。总结起来讲，防守还是要以围堵为主，以迫使对手犯错为前提，尽量通过身体接触而不是铲抢来断球。





最后，说一下防守反击的小技巧，对于许多新手玩家来讲，有时候后场防守成功，锋线上却总是打不开局面。这种情况大部分是因为推进选择上出现了问题，对于新手玩家而言常常会陷入过度依赖一脚直塞传球直接形成单刀机会的误区，而实际上在中场获得皮球后，通常对方防线上至多只有五到六名球员回防，而我们至少也存在三名或以上的球员在同时参与进攻，此时玩家只要围绕这几名队友进行小范围的传球配合就可以轻松突破防守。如果实在没有合适的推击机会，可以尝试传球给边路球员吸引防守，等队友跑出好的空位后再继续向前传递。



关于射门



同样是防守与进攻比重的改变，今年守门员不再像去年一样强势，虽然像诺伊尔和切赫这种存在依旧极为难缠，不过相对而言一些二线门将的能力削弱了许多。游戏中门将对于远角的保护能力也下降了不少，无论是向着远角的爆射，还是轻巧的低平射门都很容易成功。而与之相反，在本作中如果选择 R1+○键的精准射门，则偶尔会出现非受迫性的射门偏差，即力度和起脚空间都合适的情况下，球员“强行”射门不进的情况有所提升。所以本作在射门时首先要观察守门员的站位，继而找出远角的所在再予以施射。如果面前有球员防守的话，可以通过射门取消的动作晃出空间推射；中远距离方面需要用到精准射门时，除非球在射门能力极强的球员脚下，不然不推荐使用。

Tips 游戏中的L2/LT按键并不等同于减速，很多时候R2/RT这个按键是可以与之共存的。

定位球

本作对于定位球的操作进行了极大的改革，执行定位球时玩家需要根据游戏全新添加的一个辅助标记作为参考来判断皮球的落点。禁区附近的背后视角执行情况也进行了改动，玩家可以更多的对球员执行位置进行调整，整体来讲还是需要玩家多多练习。

任意球

PS4	XOne	作用
○键	B键	弧线射门
L1键+○键	LB键+B键	正脚背射门
L2键	LT键	调用第二名任意球手
L2键+○键	LT键+B键	第二任意球手射门
L2键+×键	LT键+A键	第二任意球手轻传
L2键+□键	LT键+X键	第二任意球手挑传
L2键+○键然后×键	LT键+B键然后A键	第二任意球手跑过足球
R1键	RT键	第三名任意球手控制
右摇杆	右摇杆	调整开始位置

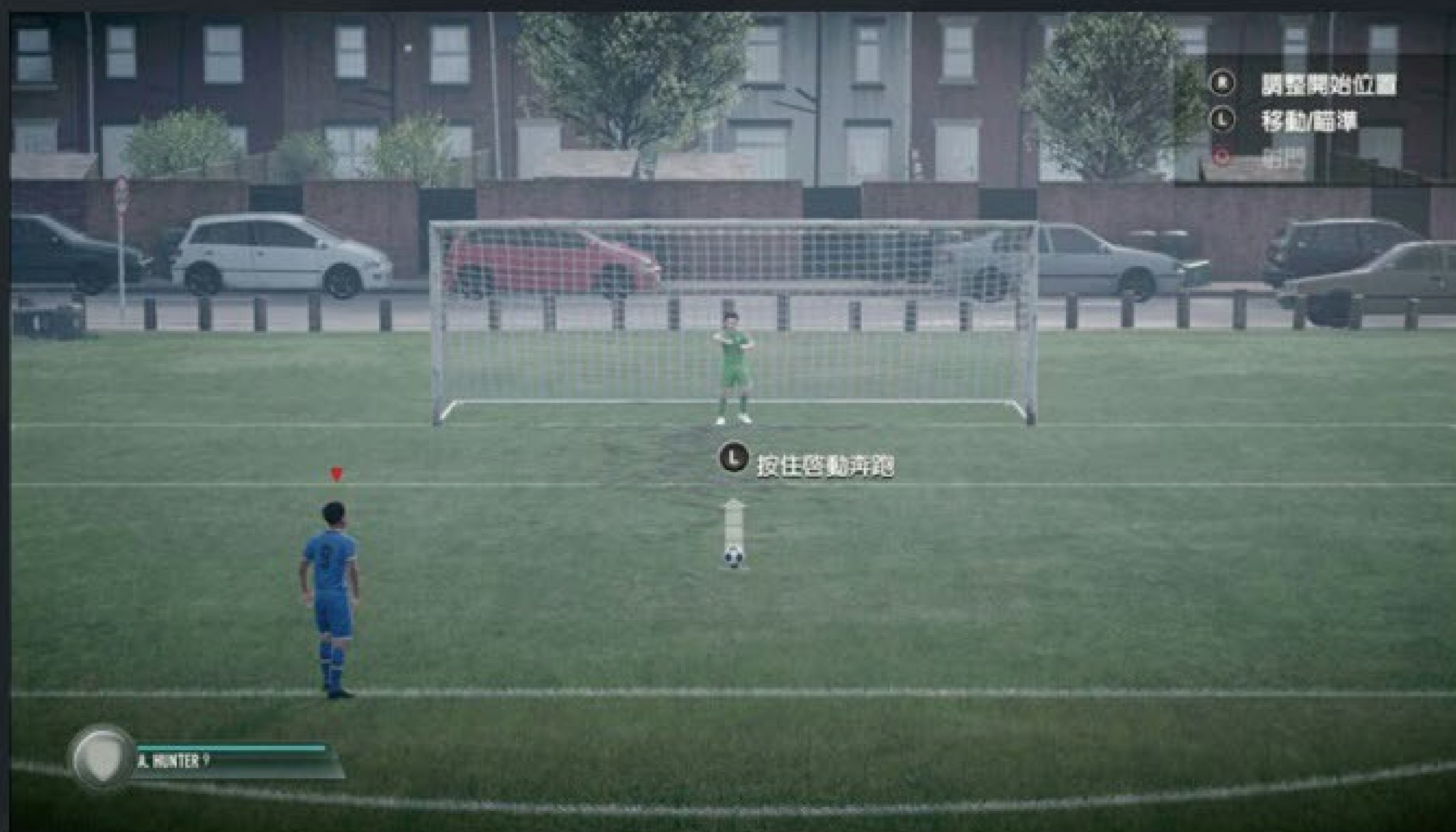
※ 按下 R1 后第三任意球手的操作与第二任意球手控制方式相同。

今年的任意球执行难度相比去年更高，而且可以选择施射的距离也比前作近了不少，大概 25 米开外就很难直接射门了。瞄准时，由于没有任何游戏内的辅助可以参照，我们只能根据球场上的标志进行辅助瞄准。例如在大禁区的左右两侧位置时，可以根据球门后面的柱子进行参照；而在球门正面时，则可以选择球门柱或者人墙来作为参照，总之只要根据执行任意球的球员射球的弧度进行一些预判，就可以很好地完成瞄准了。技巧方面，今年挡在我们任意球路线上的对手变成了对方的人墙，只要射门能越过人墙直指球门远角，门将几乎没有完成扑救的可能。在此基础下，玩家要做的就是通过多人任意球假动作配合，调整起脚时的站位等操作来迷惑人墙的判断。最后，如果实在对于任意球直接打门没有信心的话，可以尝试指挥第二任意球手假射门后切入，此时执行任意球的球员只要按下直塞键，就可以将球送到队友脚下创造一次不错的打门机会。



点球

PS4	XOne	作用
○键	B键	射门/多次按下为顿步射门
L2键	LT键	顿步
R2键	RT键	冲刺
R1键+○键	RB键+B键	精准射门
L1键+○键	LB键+B键	高吊射门
左摇杆	左摇杆	助跑动作
右摇杆	右摇杆	调整开始位置



点球方面今年的改动也比较大，具体操作变为先推左摇杆开始助跑，之后再蓄力并实时进行射门瞄准，在训练模式中玩家可以在开启辅助瞄准的环境下进行适应。力度方面今年依旧和前作相同，瞄准球门上方需要两格到两格半左右的力度，贴地球则根据施射的需要在一格力度以内进行调整即可。值得一提的是由于蓄力后玩家对于施射的方向可以随时改变，所以今年的点球从实际操作上对于射门一方更加有利一些，不过在瞄准时记得不要盲目追求刁钻的角度而射失点球。

足球征程



作为今年《FIFA 17》重点宣传的内容之一，单从剧本打磨和情节设计来看，这个叫做“足球征程”的剧情模式还是相当用心的。在正式开始此模式之前，玩家需要先选择自己所喜爱的球会。这个选择界面中，英超联赛所有的俱乐部都会被列出，下方的信息栏还能详细说明这支球队的名称、所在地、主教练、队史冠军数量、成立年份等信息，我们甚至还能通过右上角的小贴士查看球队的外号以及其由来，可以说在足球文化这方面仅就这个开场而言，《FIFA 17》就已经拿出了自己的态度。另外，虽然在宣传片中一直是以曼联为主队，但是实际上玩家可以选择英超的任意球队开始生涯，而我们选择的球队也会以各种各样的方式出现在游戏的细节之中。

个性

在模式过程中，主角亚历克斯时常会面对一些答题选项，而根据他做出的回答类型的不同，这些选择被分为三类：冷酷、一般、火爆。根据回应方式的不同，亚历克斯的性格会对其他关联角色的对话等内容产生影响，同时当我们查看球员信息时对亚历克斯的个性标注也会有所不同。做出回应时，玩家只需要根据提示控制左摇杆到对应的选项并按下按键即可。当游戏进行到中段之后，个性的倾向还会开始（赛后采访部分）影响亚历克斯的球迷数量以及教练对他的信赖程度，越加火爆的发言可以获得越多的粉丝支持，但是相反教练更喜欢冷静的球员，一些适当的场合下巧妙地进行一般回复则可以让两方都增加好感。



Tips

如果在接球队员身边有埋伏着的防守球员的话，接球时一定要面向皮球先将球接住，而不是仓促地带球前进。接球时，按下R1/RB键可以做出漏球假动作操作十分适合摆脱贴身防守。

选择位置

在进行到学院选拔赛阶段时，领队会让玩家选择自己的位置，在游戏中我们只能选择进攻型位置。根据前锋、中场、左右边锋的区别，亚历克斯的能力值也会出现一些变化。玩家选择时要尽量根据自己的打法特长进行取舍。不过如果只是单纯想刷取数据的话，攻击型中场会是个不错的选择，我们可以通过传球和射门等行动来影响比赛，而且不用担心接传球时跑位失误出现越位的情况。值得一提的是，游戏中无论玩家选择哪个位置，领队都会说这也是亚历克斯爷爷当年踢过的位置。

选拔赛&队内竞争

在学院选拔赛开始之前，玩家会先进入自己房间内的系统菜单，此时通过右边的设定可以对游戏难度等内容进行更改，新手玩家可以提前就将游戏难度降低到适合自己的水平。在选拔中玩家需要先通过半场时间的自由表现赛获得至少前十的排名才能继续游戏。以前十的得分完成半场比赛后，游戏会继续安排玩家进行单项测试，玩家在每一次测试中有三次重新尝试的机会，成绩不佳时可以选择再次挑战。不过如果三次尝试之后都没有拿到逞心如意的分数，就只能通过关闭游戏重新读档来继续进行测试了。另外，在自由表现赛中如果玩家想要获得高分评价，通过传球和助攻也可以进行刷取，如果只是一门心思想着射门，反倒有可能因为失误造成扣分影响成绩。而因为所有赛事中玩家都是可以控制全队的，就更加不需要担心亨特会接不到传球。在完成选拔之后，系统会提示玩家进行选择控制全队还是单人游戏，此时只要根据个人喜好进行选择即可，当然即使做出选择，在以后的比赛之前，我们依旧可以在赛前设定中进行调整。除了选拔赛外，当游戏继续进行，玩家还将控制亚历克斯进入职业球队。入队之后，玩家依旧需要向选拔赛的形式一般，通过不断提升自己的表现来增加自己的对内地位，最终由替补球员升上正选阵容。关于亚历克斯的表现可以通过游戏中叫做领队评分的计量槽观察，领队评分越高，亚历克斯出任正选球员的机会就越高。值得一提的是，如果玩家表现太差或者领队对我们极为不满，很有可能会从正选阵容跌出。



英超合约

完成选拔赛后，经纪人麦可会来到亚历克斯的家中告知他已经收到了球队的报价，此时玩家就可以选择自己将要加入的球队。基本上所有的球队被分为三个等级段，顶级强队的目标就是赢得联赛，想要在这些球队进入正选名单，球员评价至少要达到8.5以上；第二梯队的球队目标通常是靠前的联赛排名，而他们对于正选球员的要求则在7.5以上；最后是最弱的保级球队，玩家评价只要到达6.5以上就可以在这些球队担任正选球员。在球会选择的界面中根据提示按下按键还会听到对应球队的语音介绍。

训练&技能点数

进入球会后，玩家除了比赛之外还需要继续参加训练，根据玩家在操作时习惯的不同，亚历克斯的能力值增长也会有所不同。通过训练我们可以对劣势项目进行强化，使亚历克斯的能力值更加全面。而随着整体能力的提升，玩家还将解锁技能点数，使用这些点数可以解锁独特的球员特性。获得技能点数后，回到模式主菜单的界面中可以对能力值进行查看，进入选项之后我们可以选择能力值和特性两个选项，在特性一栏中使用技能点数即可对亚历克斯进行升级，升级特性后能力值会自动提升。能力值除了通过技能提升外，每次比赛之后玩家也可以根据表现倾向获得能力值的相关奖励提升。值得一提的是，训练的表现也会和教练队玩家的评价息息相关，如果在训练中表现不佳的话，也可能会导致亚历克斯从正式名单中跌落。



奖励&目标

在比赛前游戏会对玩家提出相应的赛事要求，达成此要求后即可获得奖励。奖励要求包括评分表现，特殊事件及要求等内容，玩家在比赛中可以进入暂停菜单查看目标完成度。

EA SPORTS Ultimate Team模式

作为EA Sports旗下所有游戏最为杀时间的内容，对于UT模式而言数十个小时的游戏时间，顶多只能算是个过渡期，所以要在短时间内为大家带来一份完善的内容攻略，几乎是一件很难完成的任务，所以在之前的几次攻略中都没有进行详细的提及。本期在补足此类内容的同时，正巧今年的UT模式又出现了全新的内容，这次就让咱们来一口气做个详细的讲解。

首先，在大家开始UT模式之前，请务必改掉单机游戏只能在主机上游玩这个陈旧的观念，其实早在两年前，《FIFA》就开始尝试推出手机APP来让玩家通过移动设备来完成UT模式中的交易，而在《FIFA 17》中，这个应用同样存在，而且制作的更加完善，如果大家想真正在UT模式中打出一片天地，只靠下了班在主机上那几个小时的操作，显然并不能达成我们理想中的效果。《FIFA 17 Companion》应用在Apple store和Google play两大应用中心搜索"FIFA 17"字样即可。



阵容开荒

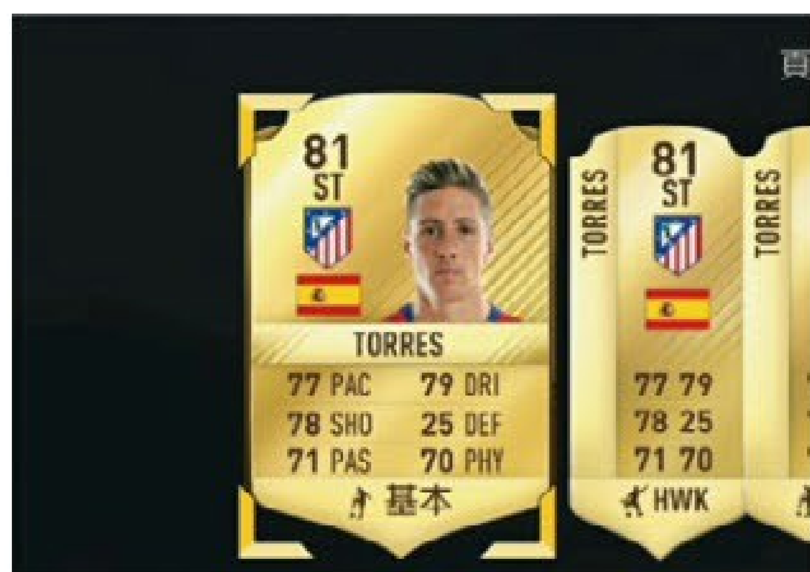
以球队育成为主的UT模式之中，技术好固然重要，但是技术好却不是万能的，东拼西凑一队60点能力值出头的球员自然是抵不过一支金闪队伍。虽然UT模式充斥着各种氪金要素，不过只要大家有毅力的话总能组出一支适合自己的队伍，当然慢的话可能《FIFA 18》出了大家也不一定能组出自己期望的队伍，所以提高开荒效率，让自己尽快从挨虐升级到虐人等级就成了此模式的重要课题。

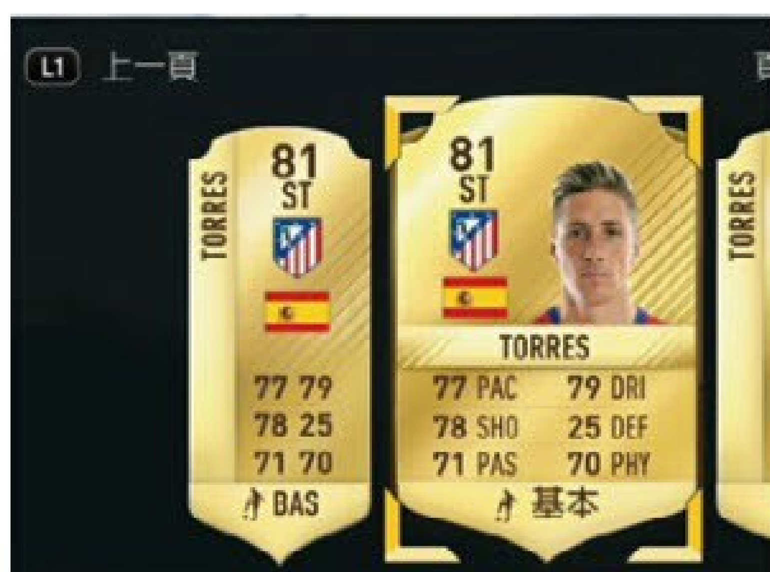
关于抽卡，氪金才是最快途径也就不多说了，欧洲土豪都懂得。如果你一定不想氪金的话，要记得游戏中的金币是十分贵重的，无论如何不要拿它们来验证自己的非洲血统。不管是踢比赛还是卖卡片，赚了钱就多去转会市场转转，看到中意的球员之后选择比较价格，这时游戏会列出所有市场中的这张卡片的价格。我们先大概记一下这张卡的开价是多少，然后别着急接着往后翻，对比即买价价格和不同玩家的开价，以及竞价情况，对于一般非超巨的功能性球员来说，即买价和开价往往会差出一个十分可观的价格，但实际上愿意为这些球员竞价的买家根本寥寥无几，所以我们只管按照最低价开价即可，在游戏初期就算有一些想要购买这张卡片的玩家，看到有人已经开价也会自动右转去找别的没有竞价的卡片。当然此思路并不适用于人气型卡片，类似这种卡一般能看到合适的即买价赶紧下手才是王道。最后对于一些看球比较有限的玩家，如果你不清楚究竟哪些球员靠谱，还是要多勤快些上网查一查实用球员名单介绍，这里就不过多赘述了。

在球员之外，如果抽到体力卡、球会道具之类的东西，只留下对应球队等级的合同卡其他一律选择甩卖，换成金币补强阵容，体力不够的情况下就凑两套轮换阵容交替游戏来自动回复，这样也能积累一些金币。

阵容选择

阵容选择方面，除非你已经是个颇有主见的老司机，不然的话以笔者的个人意见还是先从后场球员开始入手，先有目的的对防线做出一些强化，之后如果从游戏送的一些卡包中开出不错的进攻球员就留在阵中，在初期阶段的鱼塘中，稳健的防守至少可以令我们立于不败之地，如果锋线上能凑出一个两个速度型的妖人，一套简单的鱼坑组合就算初步完成了。至于后续的阵容组合，是根据球星组建特色队伍，还是打造一支整体性更强的球队就要看玩家自己的选择了。





稍作对比即可发现，球员卡的价格水分颇高，但就可能的成交的价格第一张卡至少要比第二张省了500金币。第一张球员卡虽然即买价超高，但这只是卖家因为不清楚行情而做出的保底手段，其实他的心理预期还是比较保守的。另外关于开价的小贴士在于，一个足够诱人的开价可以吸引到更多买家的关注，即便你的卡片其实已经被竞价到了一个高于均价的水平，也许也会继续有人加价。

组建球队挑战（SBC）



这是本作中最新加入的内容之一，乍看上去十分复杂，其实这就是一个类似“命题作文”一样的组队尝试而已。游戏会根据一些类型来让玩家根据要求组建阵容，完成后玩家就可以获得回应奖励。组建时我们可以先按下△键来使用球队建立器快速完成阵容组建。因为用作完成SBC的球员会被移除，如果建立器选出的球员是玩家希望保留的卡片的话手动更换一下即可，当然大部分铜卡对于玩家来说几乎没有保留的价值，只管点下确定就好。

领队任务

本作中又一个获得奖励的重要内容，玩家只要不断完成这里列出的任务即可领取相应奖励。



EA SPORTS 奖杯/成就攻略

奖杯/成就综述

· PS4版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
45	32	9	3	1

· XOne版

成就点数	1000点/44个

项目	内容
全奖杯/成就难度	6
全奖杯/成就所需时间	视个人技术最少20小时左右
在线奖杯	有
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯/成就	无
奖杯/成就BUG	有
特殊需求	无

无论是《FIFA》还是《PES》这两大足球游戏的奖杯/成就设计的可以说是一点新意都没有，找出你的第二个手柄、PSV或者一个同样急于刷取奖杯/成就的玩家，你来我往的假装进行一场极为激烈的比赛，然后试一试新操作妥妥拿下游戏中百分之六十以上的奖杯。通过几场友谊赛熟练了游戏操作之后，完成“足球征程”这个剧情模式，剩下的就是在FUT「征召」在线模式中拿到四场胜利了。关于这个奖杯，纯粹是考验玩家硬实力的一项，要不然我们前期爆肝攒出一套牛到爆的阵容用球员碾压，要不然去某宝看看有没有代打什么的，反正这个奖杯/成就是真的没有技巧可以弥补技术上的不足。

Tips 对于新手玩家而言，一定要记得接球的时候要面朝接球的方向运动，这样才能保证不会遭到抢断。

球坛传奇 _点/
解锁条件 解锁所有其他奖杯（不包括额外内容奖杯）。

心有灵犀 30点/
解锁条件 以精准穿越传球交出 1 个助攻。

通坑渠 15点/
解锁条件 以一记低射入球。

组织者 30点/
解锁条件 在前场用同一名球员成功传出 3 次精准穿越传球。

咁都信 15点/
解锁条件 使用顿步后射入一球十二码。

100% 30点/
解锁条件 在没有射失的情况下赢得一场十二码大战。

攻势从守门员开始 80点/
解锁条件 从守门员用力扔球开始，反击射入一球。

威力万钧 15点/
解锁条件 以脚外侧开出的自由球成功射门。

空中威胁 15点/
解锁条件 以向下顶的头槌顶入一球。

必杀位置 15点/
解锁条件 在定点球以外的情况，控制后卫以远射射入一球（25 码外）。

有做功课 15点/
解锁条件 在一场比赛中，透过角球射入 2 球。

球在哪里？ 15点/
解锁条件 在敌方的后场连续传球 10 次后取得入球。

首次交锋 15点/
解锁条件 完成您第一个《FIFA Ultimate Team》的「组建球队挑战」。

安排在一起 15点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 的「组建球队挑战」中完成您的第一组挑战。

实力考验 80点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team，FUT「征召」在线模式中 4 场全胜。

物尽其用！ 15点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team，一名从转会市场购入的球员首次在比赛中以正选或后备球员的身份亮相。

先行测试 15点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team，FUT 征召单人模式中 4 场全胜。

半个世纪 15点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team，使一名球员为球会射入个人的第 50 球。

友谊永固 15点/
解锁条件 在一个 FIFA Ultimate Team 友谊赛季中胜出。

交流生 15点/
解锁条件 从 EASFC 目录签下一名租借球员。

FUT的科学 15点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 首次使用默契风格消耗品。

验收成果 15点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 完成一场挑战本周最佳球队的赛事。

冠军！ 30点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 赛季赢得分组冠军。

权利转移 15点/
解锁条件 在 FIFA Ultimate Team 中更换队长。

公关事务 15点/
解锁条件 在职业生涯模式中达成一个「品牌曝光率」目标。

良性资金运转 15点/
解锁条件 完成职业模式中的财政目标。

战略部署 15点/
解锁条件 在职业生涯模式中达成一个「青年军发展」目标。

秀一脚 15点/
解锁条件 完成多人技能赛。

接受所有可能获得的帮助 15点/
解锁条件 启用 FIFA 教练并进行一场完整比赛。

现在开始吧 30点/
解锁条件 在在线一对一赛季中赢得分组冠军（必须进行游戏才可获得）。

要打一场？ 15点/
解锁条件 在职业球会模式中进行一场即兴赛事。

友谊第一 15点/
解锁条件 完成在线友谊赛季。

做做热身 15点/
解锁条件 完成并胜出首场职业球会赛季比赛。

升级！ 15点/
解锁条件 在职业球会模式中使用一点技能点数。

团队精神 15点/
解锁条件 让在线职业球员加入球会，并为职业球会进行首场比赛。

马上积德 15点/
解锁条件 赠送 EA SPORTS Football Club 目录物品。

我的！ 15点/
解锁条件 购买 EA SPORTS Football Club 目录物品。

比赛开始了 15点/
解锁条件 进行一场女子足球比赛。

强中自有强中手 30点/
解锁条件 赢取女子国际杯。

势不可挡 15点/
解锁条件 在一场女子足球比赛中射入 5 球。

识唔识出招？ 15点/
解锁条件 在一场女子足球比赛中使用花式射门入球。

全队第一 30点/
解锁条件 在一周内完成「足球征程」里所有训练并取得 A 等级成绩（不进行仿真）。

身价暴涨 30点/
解锁条件 在「足球征程」达到 £8,000,000 的转会金额。

社交媒体名人 30点/
解锁条件 在「足球征程」里拥有达 50,000 追随者。

没有最好，只有更好 90点/
解锁条件 完成「足球征程」。



Tips 本作中头球进攻效果惊人，不过操作时要尽量注意时机，按键太晚而导致皮球离地过近的话就会变为凌空抽射。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



吃豆人256	BNEI	动作
多机种	Pac Man 256	美版
	2016年6月21日 本地1~2人	对应年龄：全年龄
	售价为PS4/Xbox One：4.99美元	

不知不觉间，《吃豆人》在两台次世代主机上已呈泛滥之势，不过大部分都是坑爹的复刻版。相比之下，这款《吃豆人 256》不仅玩法新颖，成就 / 奖杯也不难。不过需要说明的是，本作的两个版本尽管成就 / 奖杯设置相同，但耗时完全不一样，而且 PS4 版没有白金设定，因此不推荐给 PS4 玩家。而 Xbox One 版在充分活用云端特性的情况下仅需 3 小时即可收入 1000 点，就算你不玩这个游戏，也非常有必要阅读一下最后的云端大法，它可以应用于任何一款 Xbox One 游戏，极其有用。

文 纱迦　美编 anubis

吃豆人终极（？）进化版

玩法简介

《吃豆人》的玩法想必大家都知道，本作也没有在操作上进行任何更改，不过和传统《吃豆人》相比，本作拥有以下特点：

1. 改为斜视角呈现游戏画面
2. 地图可以无限往上扩张
3. 下方会有不明物质逐渐往上吞噬地图
4. 新增 21 种强化道具，吃下之后可以让吃豆人在一定时间内拥有特殊能力
5. 没有关卡设定，地图随机生成，只有一条命

强化道具

这是本作的最大特色。游戏中收录了 21 种强化道具，一开始只有激光（LASER）一种，随着玩家累计吃下的豆子（Pac-Dots）数量增多，可以逐渐解锁剩下的强化道具。玩家最多可以同时装备 3 种强化道具，装备后强化道具会随机出现于地图上，吃下之后即可获得特殊能力。特殊能力除炸弹（BOMB）是经过一定时间或撞到鬼时发动之外，其他特殊能力均是吃下之后立刻发动。

系列经典的大豆子（Power Pellet）在本作中依然存在，效果也同样是让吃豆人变大，从而拥有反吃鬼的能力。当玩家发动特殊能力后，所有的强化道具都会变成大豆子，而大豆子此时的效果会变成延长特殊能力的发动时间。

强化道具可以在标题画面下升级，升级需要花费金币。金币会以 2 个 / 枚、5 个 / 枚的形式出现于地图上，不过主要的获得方式还是靠开启宝箱。

宝箱

宝箱是金钱的重要来源手段。宝箱中开出的金额是随机的，最低 128 枚，最高 2048 枚。宝箱有两种获得方法：第一种是累计获得一定的分数；第二种是完成任务。

游戏中会随机分给玩家一些任务，任务的种类比较单一，只有以下 3 种形式：A. 获得一定数量的指定强化道具；B. 使用指定强化道具干掉一定数量的鬼；C. 吃下一定数量的豆子或大豆。任务中比较麻烦的是强化道具相关的，首先你必须装备了该强化道具才有可能在游戏中获得。英文不好的玩家可以记下单词，然后去强化道具栏里确认。完成这类任务的关键是只玩一开始，开始后不久每种强化道具必定会出现一个，接着玩下去费时费力，不如吃完直接自杀重开更快。

获得宝箱后，需要在 GAME OVER 时选择开启。由于光标默认停留在回到标题画面上，所以需要手动选择。

成就 / 奖杯综述

Xbox One 版

成就总数	1000 点 /10 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	3 小时
在线成就	无
最少通关次数	无通关概念
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	双手柄

PS4 版

奖杯总数	10	铜杯	7	银杯	1	金杯	2

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	20 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	无通关概念
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	双手柄

本作没有通关一说，从头到尾只有一关，地图完全随机。成就 / 奖杯多为累计型的，也有部分需要技巧，不过总的来说都不难。除了最后两个成就 / 奖杯：全强化道具解锁和全强化道具满级之外，其他成就 / 奖杯只要两个小时就能完成，而这两个以正常方法的话需要耗费玩家 15 小时以上的时间，但 Xbox One 版有独特的方法可以让这个时间大幅缩小至数十分钟，PS4 版无效。

开始游戏后，玩家首先需要熟悉系统，之后来挑战两个技巧型的成就 / 奖杯：连吃 256 颗豆子以及一次大豆发动中吃下 16 只鬼。完成之后就可以全力完成任务，16 个任务完成之后就是

自由发挥时间了。这时 Xbox One 玩家即可开始为最后两个成就布局。PS4 玩家请继续以完成任务为目标往下玩，最终以正常方法解锁最后两个奖杯。

成就 / 奖杯详解

Super 256　100点 /



解锁条件 连吃 256 颗豆子

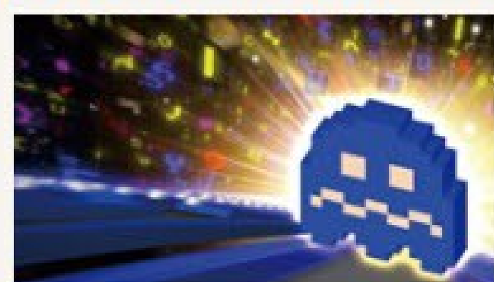
获得方法 只要玩家一直保持吃豆的状态，达到 256 颗后即可解锁。达成后吃豆人引发全场大爆炸，十分华丽，这也是本作标题的由来。不过历史上初版《吃豆人》街机存在 BUG，只要打到 256 关后就会出现 BUG，这才是 256 的真正来历。注意过程中不能经过没有豆子的空地，否则计数就会从零开始，至于吃大豆是不受影响的。总的来说不是很难。

Dot Muncher　100点 /



解锁条件 在单人游戏中累计吃下 2048 颗豆子

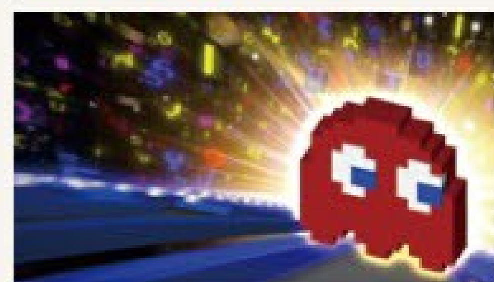
Multiplied Mayhem　100点 /



解锁条件 在单人游戏中一次大豆发动中吃下 16 个鬼

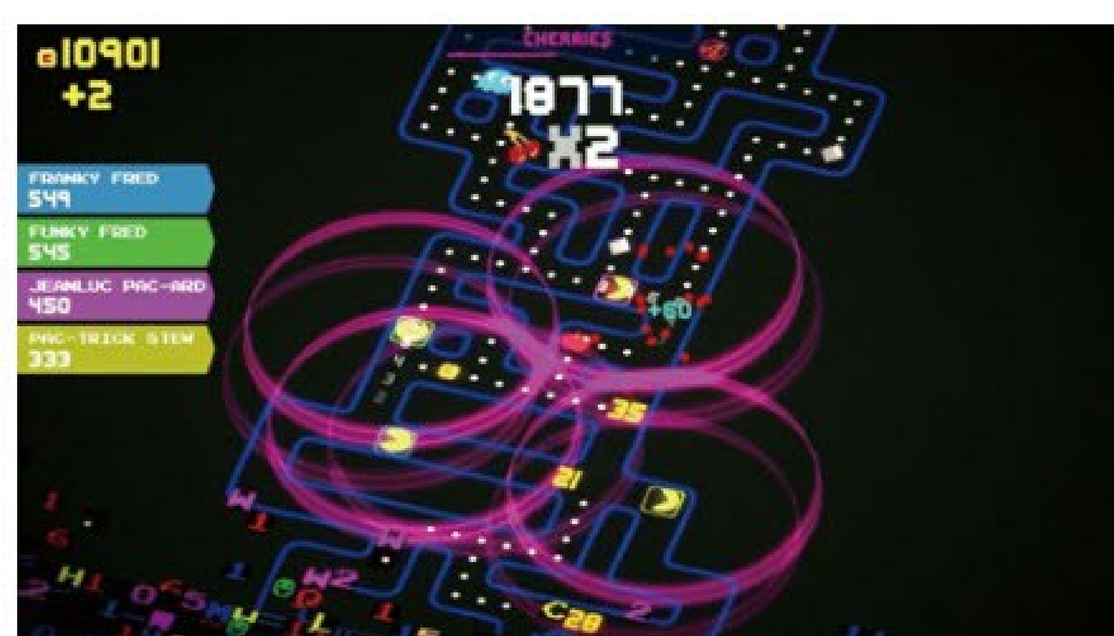
获得方法 当吃豆人吃下大豆后即可反噬鬼，这个成就 / 奖杯要求玩家在一次状态中吃 16 个鬼。显然单靠一颗大豆是不可能达成的，不过大豆发动中，所有的强化道具都会变成大豆，吃下之后即可令时间延长。此外连吃鬼也会让时间稍微延长。本作中经常会出现 4 个一组的巡逻鬼，因此 16 个鬼不是问题，多试几次就能成功。

Ghost Hunter　100点 /



解锁条件 在单人游戏中累计吃下 64 个鬼

获得方法 限定于吃大豆后的变身，与之有异曲同工之妙的巨型变身等强化道具不算在内。

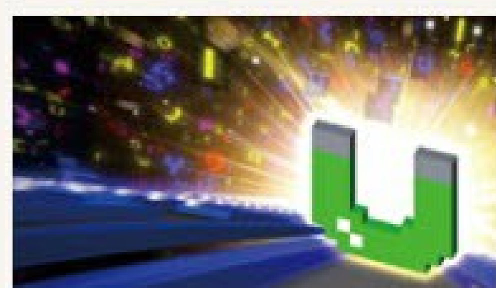


Staying Healthy　100点 /



解锁条件 在单人游戏中累计获得 64 个强化道具

Maximum Power　100点 /



解锁条件 将一种强化道具完全升至满级

获得方法 所有强化道具的升级费用是固定的，8 级一共要 4080 枚金币，其中最后一级就要 2048 枚金币。

Mission Complete　100点 /



解锁条件 累计完成 16 个任务

Wakka Wakka　100点 /



解锁条件 完成一场多人游戏

获得方法 接上两个手柄开始多人游戏然后自杀即可。

All Powered Up　100点 /



解锁条件 解锁全部的强化道具

Game Over　100点 /



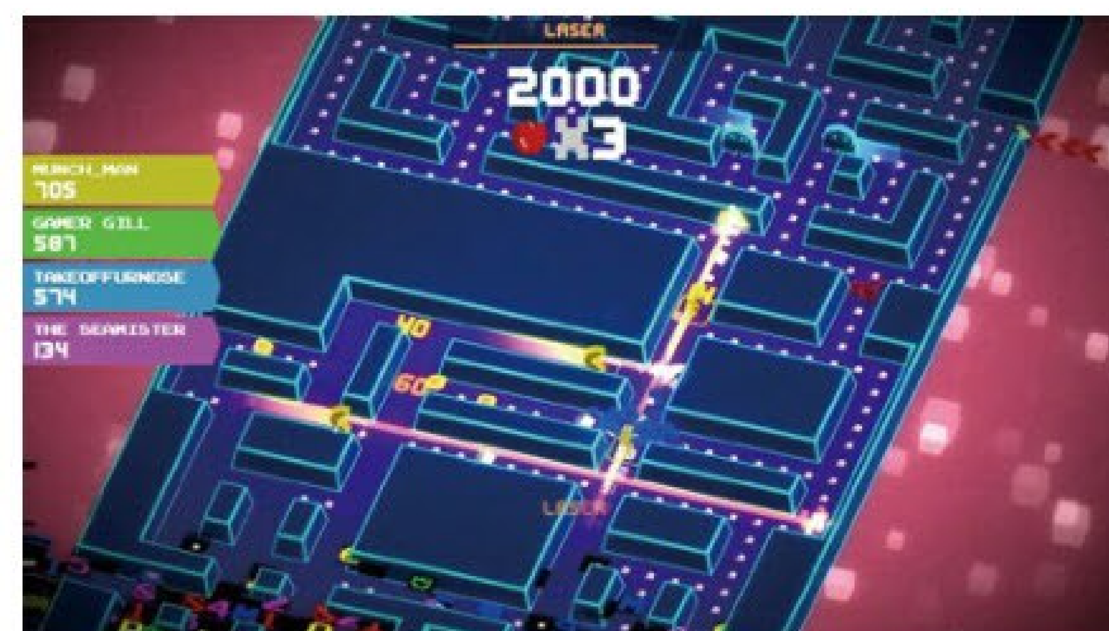
解锁条件 将所有的强化道具升至满级

Xbox One 云端秘技指南

本作的最后两个成就比较耗时，不过运用 Xbox One 独有的云端秘技可以大幅缩短时间。

众所周知，Xbox One 成就的一大特点就是云成就系统，其中累计型成就会实时统计已完成的进度。举个例子：《真・三国无双》的万人斩成就，以往要求玩家在一个存档中达成万人斩才能解锁；但在 Xbox One 时代，玩家可以分开 10 个档，每个档各杀 1000 人，也可以解锁。因为每个档的进度都会统一记入万人斩成就的云端统计上。

本作的最后两个成就其实也比较类似，虽然条件中写的是全强化道具解锁及升满级，但



实际上云端只统计个数而非内容。因此只要玩家累计达成 21 次强化道具解锁及升满级的动作，即可解除这两个成就。如果是上一代游戏主机，玩家可以在任意一个强化道具即将解锁及升满级前存档，做完这两个动作让成就进度条增长后再读档，重复做这个动作即可解锁。但是本作为自动存档，而 Xbox One 又采用云存档，因此并没有存档读档一说。但云存档终究不是实时进行的，这就有了以下的秘技：

1. 首先我们需要将其他 8 个成就全部解锁，只剩最后的 All Powered Up、Game Over。

2. 接下来我们需要将游戏玩到一个状态。该状态要求满足以下两点：玩家仅需吃数颗豆或十数颗豆就能解锁下一个强化道具；玩家已将任意强化道具升至 7 级且剩下的钱超过 2048 枚金币。

3. 满足以上条件的情况下，玩家返回标题画面，静候 10 ~ 15 分钟，等该状态的存档被自动同步于云端。

4. 退出游戏，再重新进入游戏，然后双击导航键，在屏幕右侧打开侧边栏，贴齐成就 APP，最后两个成就的进度会出现在你面前。注意！从这一步开始到成就解锁前，要始终保持成就 APP 贴齐，同时已进入的游戏一定不能关掉。

5. 先进入强化界面将该强化道具升至 8 级，这时 Game Over 的进度会实时增长，

6. 开始游戏，吃下足够解锁强化道具的豆子数后自杀，显示下一个强化道具已解锁，这时 All Powered Up 的进度会实时增长。

7. 当返回标题画面后，立刻按导航键回到 Xbox One 系统主界面，按 MENU 键选择 Manage Game，当光标停在 Saved data 上时按 MENU 键，选择 Delete from console（从主机中删除）。之后同样再删除一次，即可将本地存档删除干净。注意一定不要选 Delete everywhere，这会把云端存档也删掉。

8. 删完后重新回到游戏，游戏会重新启动。由于没有本地存档，系统会自动从云端同步存档，之后进入游戏，你会发现又回到了之前的状态。

9. 重复 5、6、7、8 的过程，直至两个成就逐一解除，大功告成。

这个方法实际上利用了 Xbox One 的多项特性。首先是云端恢复存档，其次是成就进度实时统计。注意整个过程中要始终保持成就 APP 贴齐，同时已进入的游戏一定不能关掉。如果没有做到的话，成就进度会和存档同步，这样就白忙活了。另外就是动作不要太慢，不然新的存档会和云端同步。这个秘技适用于不少 Xbox One 成就。怎么样？是不是感觉学到了一大绝招！



《忍者冲刺》是一款 4 人合作的全家欢游戏。本作曾经是 2016 年 5 月金会员免费游戏，不过只限定日服等若干服，估计有些玩家错过了。这个教训告诉我们，以后每个月都要多去其他服看看啊！总之如果你有下过免费版，那么就有福了，因为这个游戏的全成就十分简单。不过游戏要求 4 个手柄，所以没有几个亲朋好友的话还是比较麻烦的。

文 纱迦　美编 anubis

成就综述

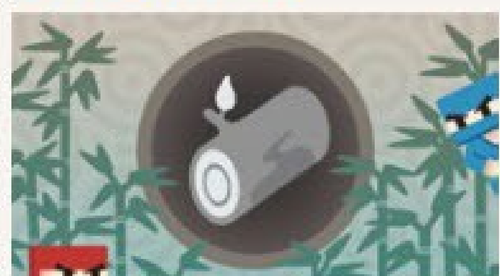
成就总数	1000 点 /17 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	3 小时
在线成就	无
最少通关次数	无通关概念
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	4 手柄

本作的全成就非常简单，为帮助大家快速取得全成就，请按照以下步骤进行游戏，具体就不多说了。

1. 首先接上 4 个手柄，然后选择 Mirror Match 模式，地图选择 Bamboo Forest。4 人对战并不需要 4 个 ID，同一 ID 可以登入两个手柄。

游戏开始后，控制想解成就的忍者，只要按 X 键就可以使出攻击。干掉一名玩家后，解锁成就 Chounin。

Chounin　5点



解锁条件

干掉 1 个忍者

2. 之后先别急着干掉其他两个玩家，而是全力砍竹子。把地图上的竹子砍得差不多的时候，即可解锁成就 Bamboo Cutter。

Bamboo Cutter　25点



解锁条件

砍掉 100 棵竹子

3. 这时就可以干掉剩下的玩家过关了。过关后解锁成就 Can't Touch This、First Impression?。

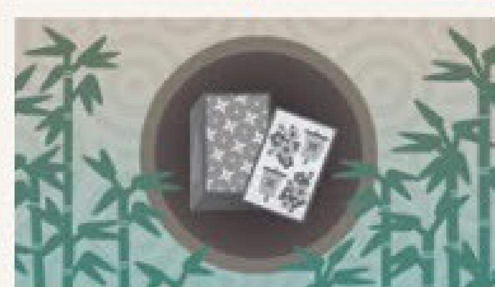
Can't Touch This　100点



解锁条件

无伤赢得一场 Mirror Match 比赛

First Impression?　5点

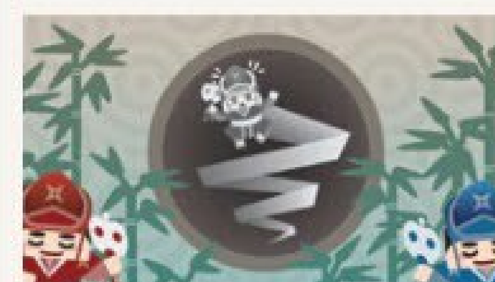


解锁条件

完成一场 SlashDash 游戏

4. 接下来选择 Assassination 模式，地图不限。这次需要将 4 名玩家分成两方。开始后，欲解成就的一方设法将要保护的将军夹在己方两名队友之间，攻击将军时将军会传到队友手中，然后再次攻击将军的话队友又会传到你的手中。这样的话算 1 次，反复 25 次（保险起见可以多来上几次）之后，就可以干掉对面过关了。过关后解锁成就 Hot Potato?。

Hot Potato?　100点

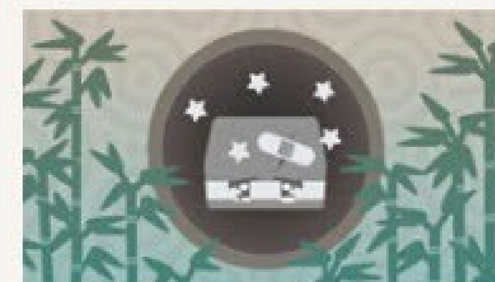


解锁条件

在一场 Assassination 比赛中，传递将军 25 次

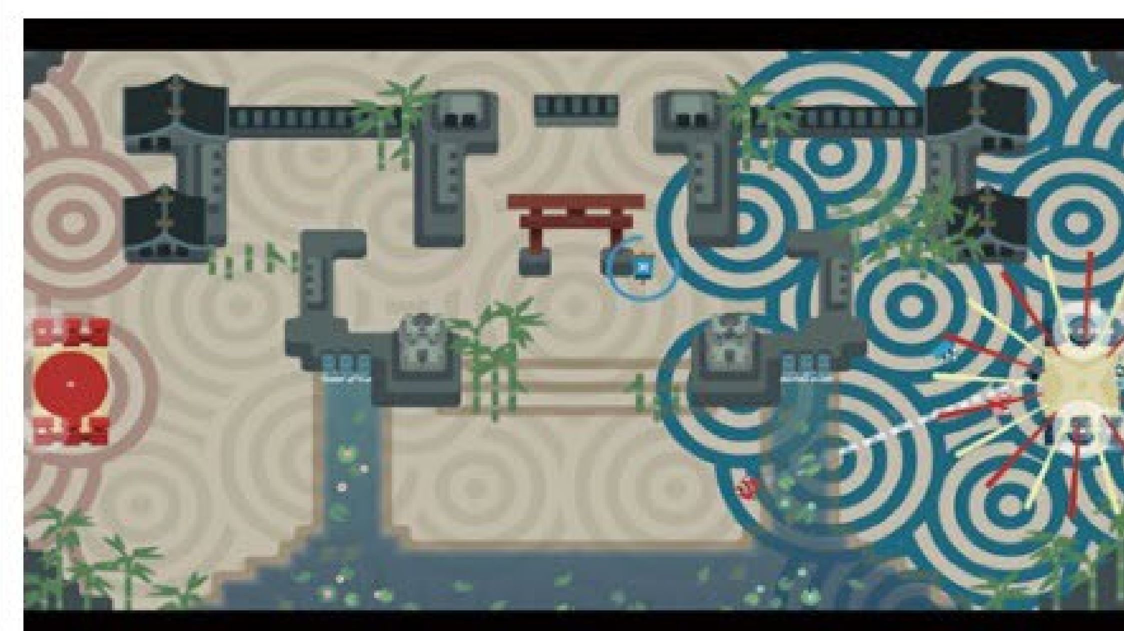
5. 现在选择 Deathrace 模式，地图不限。开始后将不解成就的 3 个玩家全部挤到角落，之后让欲解成就的一方用 B 键的飞镖攻击这 3 个玩家，如果位置和角度合适的话，一次可以同时打晕 3 名玩家。反复这个步骤直到解除成就 Catch!，之后就可以过关。过关后还能解除成就 Paralysis。这两个成就可以双手柄完成，但四手柄更快。

Catch!　25点

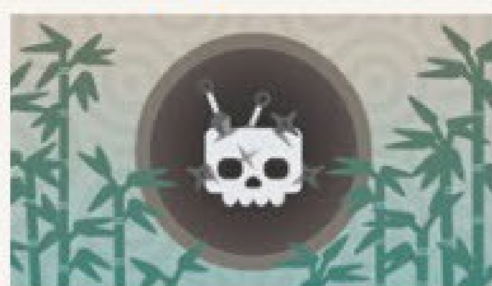


解锁条件

令对手晕眩 100 次



Paralysis 100点



解锁条件

在一场 Deathrace 比赛中令对手晕眩 50 次

6. 重新开始一场 Deathrace 比赛，这时只要控制欲解成就的一方拼命干掉其他玩家即可，目标是一场比赛中干掉 20 个对手，这样可以解除成就 Deathrace Rampage。

Deathrace Rampage 100点



解锁条件

在一场 Deathrace 比赛中干掉 20 个对手

7. 接下来可以开始 Capture the Flag 模式了。这次是 2 对 2，开始之后先让任意玩家抢到一面旗帜，然后让他呆在角落里。这时换欲解成就的玩家按 X 去攻击他，这样就算 1 次 Slashdash。一直重复这个动作，直到解除成就 SlashDash'd、SlashDashALot。之后让两名玩家靠在一起，换欲解成就的玩家过去一刀同时砍死两人，然后重复 5 次，即可解除成就 Deforestation。接下来就拼命干掉对手，目标是 50 次，包括此前的击杀数。如果玩家此前有稍微玩过其他模式的话，距离解除成就 Jounin 也不远了。这时就可以抢旗过关了，过关后可以解除成就 Back Scratcher、Bragging Rights。

SlashDash'd 5点



解锁条件

完成 1 次 Slashdash

SlashDashALot 50点



解锁条件

完成 100 次 Slashdash

Deforestation 100点



解锁条件

在一场比赛中完成 5 次双杀

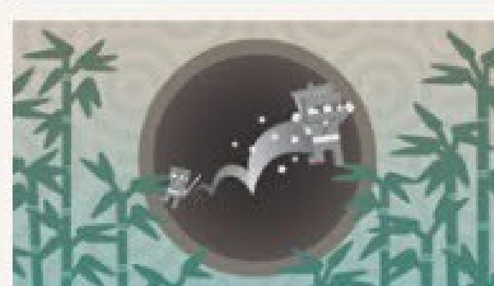
Jounin 25点



解锁条件

累计完成 100 杀

Back Scratcher 100点



解锁条件

在一场 Capture The Flag 比赛中完成 15 次 SlashDash

Bragging Rights 100点



解锁条件

在一场 Capture The Flag 比赛中完成 50 杀



8. 接下来重玩 Capture The Flag 模式。这次你需要让欲解成就的玩家和另一人站在一条平行线上，然后面对面。先由另一人按 B 键扔飞镖，然后玩家按 X 键将其弹回，另一人再按 X 键弹回，玩家再按 X 键弹回，如此反复连弹 3 个回合，即可解除成就 A Dangerous Game。

Dangerous Game 50点



解锁条件

将一枚飞镖反弹 3 次

9. 最后的两个成就只要不断玩 Capture The Flag 模式即可。之前的体验相当舒爽，可惜最后这个环节略花时间，玩家的目标是累计抢旗 500 次，完成 100 场比赛。如果抢旗完成但还没到 100 场，可以去玩 Mirror Match 模式，这个模式只要杀光对面就能过关。

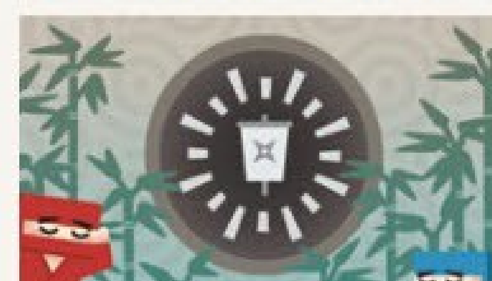
Centurion 55点



解锁条件

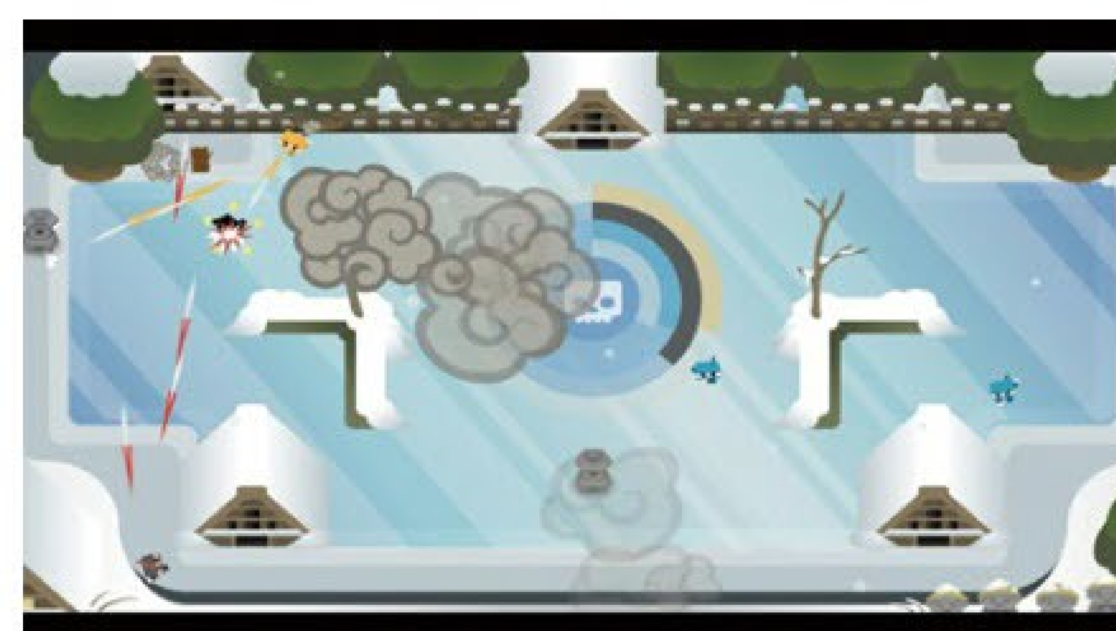
完成 100 场比赛

Trophy Room 55点



解锁条件

累计抢旗 500 次



NBA 2K17 序幕	2K Sports	体育
多机种 NBA 2K17: The Prelude		中文版
2016年9月9日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为PS4/Xbox One：免费		

一年一作的《NBA 2K》在即将推出今年的新作之前，放出了本作的体验版《NBA 2K17 序幕》。该作虽然名义上是体验版，但实际上是一个完整的游戏，是《NBA 2K17》生涯模式的起点。游戏讲述了一位外号总统的高中生明星球员在大学生涯拼搏的故事，游戏存档可以继承到《NBA 2K17》中。整个游戏制作精良，完全免费，可以说是相当厚道！

文 纱迦　美编 anubis

可能是史上最成功的体验版！

成就 / 奖杯综述

Xbox One 版

成就总数	1000 点 /10 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	2 小时
在线成就	全部
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	可能需要用到智能手机

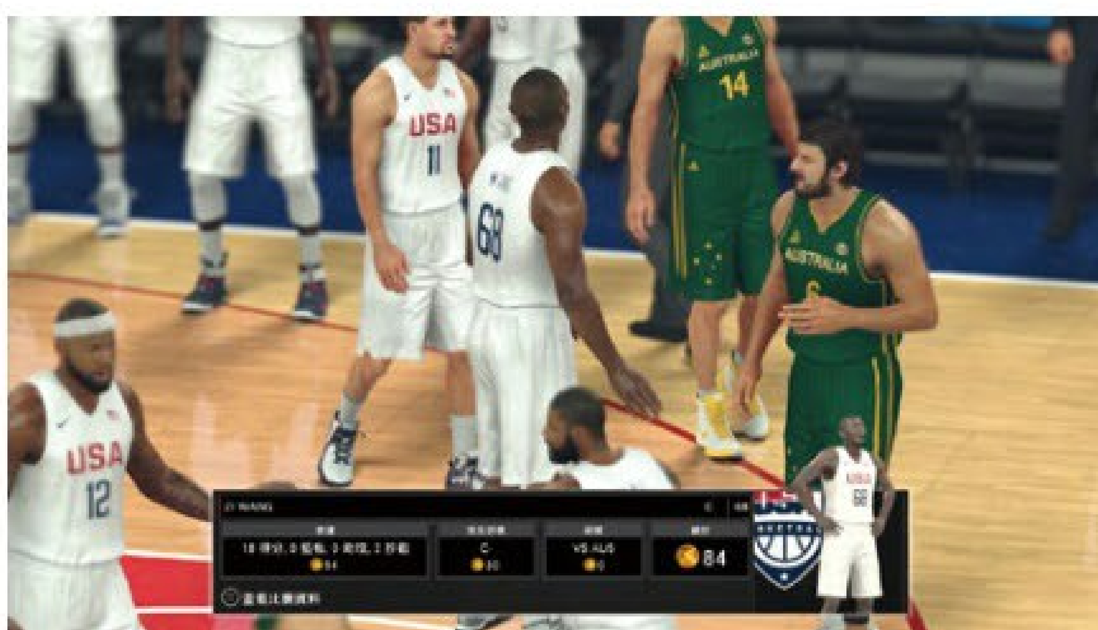
PS4 版

奖杯总数	10	铜杯	3	银杯	6	金杯	1

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	2 小时
在线奖杯	全部
最少通关次数	1 次
有无会错过的奖杯	无
奖杯 BUG	无
特殊需求	可能需要用到智能手机

本作在操作方面完全承袭《NBA 2K17》，这里就不多说了。游戏完美的要求很低，只要玩家将主线通关，然后改改设置、买买技能，就差不多了。游戏所谓的主线就是 5 场比赛，只要将这 5 场比赛混完，无论输赢，都可以拿到相关的成就，之后再随便调整一下就可以打全了。

但是需要注意的是“我们出发吧”这个成就 / 奖杯，它要求玩家购买一个技能，而购买技能所需的点数，是根据玩家每场比赛的表现来获得的。如果玩家表现不佳的话，有可能 5 场比赛打完也不够买一个，而主线又不能重复挑战。不过就算遇到这个问题也不用慌，只要有智能手机即可搞定。如果你有系列经验的话，一场比赛拿六七百点不是问题，完全不用担心。



你就是这样的你　50点 / 金杯



解锁条件 创建你的 MyPlayer

获得方法 只要开始游戏，在创建完你的球员后即可解锁。

练习？？？　100点 / 银杯



解锁条件 完成 2KU 教程比赛

获得方法 在主菜单中选择教程进行练习，这是一场 10 分钟的教学比赛，无关输赢，也拿不到分数。10 分钟结束后即可解锁。

高等教育　50点 / 铜杯



解锁条件 选择你想效力的大学

获得方法 开始主线后看完过场动画，之后会让你选择一家想去的大学。随便选择一家之后即可解锁。



午夜钟声响起 50点



解锁条件 完成你的首场大学比赛。

获得方法 只要完成主线的第一场比赛即可解锁。主线的 5 场比赛输赢不问，不过注意并不是每打完一场比赛就会有一个成就 / 奖杯。



美妙的家 100点



解锁条件 在家乡球迷面前初次在大学比赛亮相

获得方法 只要完成主线的第一场主场比赛即可解锁，同样是输赢不问。

光明未来 50点



解锁条件 告诉你的母亲你未来计划的消息

获得方法 主线推进到一定程度后自动解锁。

好汉三个帮 150点



解锁条件 请求 Falls 教练帮忙完成选秀的准备

获得方法 主线推进到一定程度后自动解锁。

欢呼吧 200点



解锁条件 在全世界最大的舞台上使用美国队

获得方法 完成主线的最后一场比赛：代表美国队参赛，即可解锁。顺带一提的是美国队的对手，比大学比赛的对手还要弱。





全新的我 150点



解锁条件 为你的 MyPlayer 装备一个自订动作

获得方法 通关后只要在主菜单中选择自定义动作，然后把 NBA 投篮动作随便改为另外一种，就可以解锁了。



我们出发吧 150点



解锁条件 在 MyPlayer 商店购买属性升级。

获得方法 玩家需要在商店里为自己的任一属性购买升级，由于没有指定属性，所以购买最便宜的一种即可。但如果玩家表现实在太差，甚至根本没有篮球游戏的经验，要想凑到这些点数也是有些困难的。这个时候你就需要用到后面的方法了，当然土豪可以直接氪金。



APP 赚钱法

如果玩家拥有安卓或 iOS 手机，可以去应用商店下载名为 MyNBA2K17 的 APP。截至本文完成为止，该 APP 未登录国服商店，因此你得去外服下载。这个 APP 是《NBA 2K17》的关联应用程序，打开之后请用自己用以游玩本作的 Xbox LIVE/PSN 账号登入，这样就可以和你的主机版存档形成关联。在 APP 中你可以通过各种行动来赚取点数，其中最简单的一点就是每日签到，光是签到的点数就足够购买一种属性升级了。在 APP 中获得足够的点数后，再于游戏中登录，于商店购买属性升级，就可以解锁“我们出发吧”。

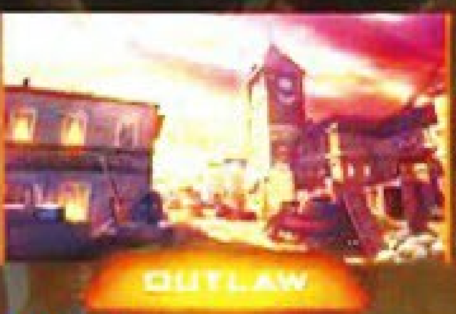


文 纱迦 美编 NINA











Gorod Krovi 地图完全解析

截稿之前，《COD 黑色行动 3》Xbox One 版的最后一张地图也已经推出，总结下来 Gorod Krovi 这张地图的完成难度与本篇自带的《SOE》地图不相上下，考虑到繁琐的挑战和两场 BOSS 战，难度可能要更高一筹。不过地图本身设计非常酷，龙与二战的主题以及各种隐藏要素让人无法自拔，相信玩家在多次尝试后肯定能感受到其中乐趣。

COD 黑色行动Ⅲ	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Black Ops Ⅲ	中文版
	2015年11月6日 / 本地1~2人，在线1~18人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	



地图指南

这张地图看似复杂，其实整体呈三层结构。玩家要摸清这个概念后在地图中就不太容易迷路。Gorod Krovi 地图绕敌人的点推荐是坦克点的下方区域，控龙室电闸房外，补给站外围以及初生地的大片区域。四个玩家可以分别在这四个区域绕。

初生地 Belinski Square

地图开始的点，这里场地其实挺大的，绕 S 形路线的话可以成为很好的遛丧尸地点。在右边的墓碑上会有每个玩家的挑战内容，具体后文会提到。在前方下个门的门口可以看到快救饮料机和一个泡泡糖机。初始场景墙上还有两把枪：RK5、Sheiva，各 500 分。打开 750 分的门后进入商店 Department Store。

商店 Department Store

这里三层的结构和其他区域互相串联，还能直接通往地堡。其中二层外围阳台可以找到一个抽奖箱。另外一边 1000 分开启的门来到地堡的前广场区域，这里可以在门口找到厚血饮料机和盾牌部件，走下去便可进入地堡。打开通往 3 楼的障碍后，这里相邻着 Infirmary（医院）以及 Armory（军械库），各花费 1250 分后开启。商店 Department Store 墙上可以买的武器有 KRM-262（750 分）、L-CAR 9（750 分）、Pharo（700 分）、Kuda（1250 分）。

医院 Infirmary

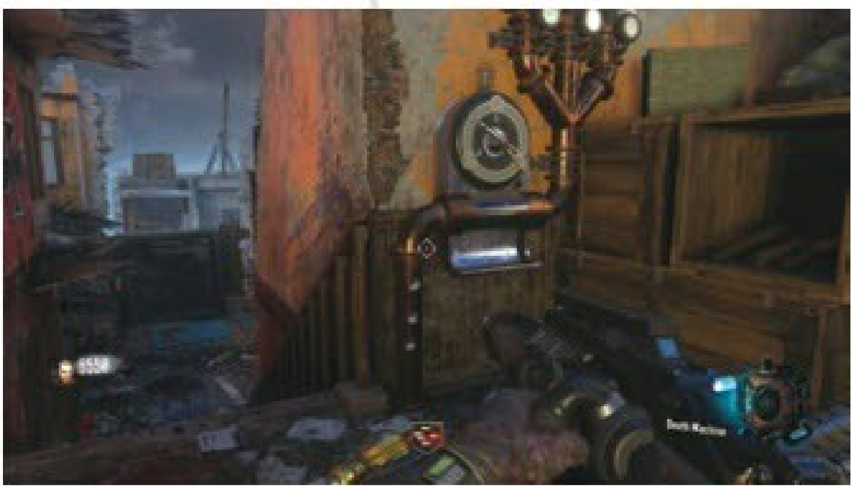
医院摆着Stamin-Up快跑饮料机以及有抽奖箱。这里开启500分的机关可以直接开启通往Armory（军械库）的桥梁，但这个桥梁开启是暂时的，很快会封闭。医院下楼后可以找到开启坦克点的隧道，不过在开启电闸前，这里暂时是封闭的。1500分可以开启通往控龙室（Dragon Command）的门，也就是电闸房。下方1250开门则进入地堡。医院可以找到的武器分别是Argus（1400分）和HVK-30（1600分）。

坦克区域 Tank Factory

坦克区域下方是比较好的绕丧尸地点。在这里的上层有龙召唤台可以骑龙，一侧的房间里有抽奖箱。在通道附近则可以找到一击双出饮料（Double Tap II，2000分）。这里墙上有把KN-44（1400分）。

军械库 Armory

军械库又称武器库，在2楼有抽枪点，墙上有VMP（1300分）。下方开1250分的门或者走下层通道可以进入供应站以及通往地堡。军械库三层可以找到暂时通往医院的桥梁，每次使用需要500分。1500分的门开启后直接进入控龙室（电闸房）。



补给站 Supply Depot

补给站整体倒是更像图书馆，室外的场地较大，适合遛僵尸。在上方可以找到骑龙点。2楼外围阳台有快手饮料。这里还有巨人激光陷阱。并有一把ICR（1500分）在墙上。

控龙室 Dragon Command

从Armory军械库以及Infirmary医院都可以来到这里，是整个地图的电闸房，可以开启电源。这里也是召唤龙的地点。在外围有比较大的场地可以遛僵尸，内部到门口这里也是比较好的遛僵尸地点。此外这里龙喷火的几率也是最高的。在上方左边的房间有抽奖箱，右边则是随机饮料机。

隐藏要素

如何进入升级点



首先要前往控龙室索菲亚所在的房间打开电源，这样在杀丧尸时才会拿到模组。模组的掉落率较高，基本上开电源后杀几只丧尸就出了。拿到模组后玩家需要将其放到特定的操作台上，放模组地点的顺序是固定的，第一个放到控龙室，第二个在补给站一楼，第三个在坦克区域的楼上。

玩家每放一次模组就会空投下装置，注意空投在被召唤后每次落下的位置随机，需要第一时间按找光线的提示前往该地点，否则时间长的话装置会被破坏掉。建议玩家在召唤空投前分散站位，以免来不及。空投开启后进入无限丧尸波，丧尸会不断涌入，杀够丧尸数量后强制过波，直到完成了空投保护或者空投被破坏。大批丧尸会围攻空投下的装置，玩家需要防守装置不被破坏，在附近杀丧尸让装置充能，直到充能完成后便可拿到召唤龙需要的零件。

玩家每完成一个点防守后，需要继续杀丧尸直到出现下一个模组并安到下一个点上。防守时丧尸多半会向着装置去，可以通过扔猴子吸引他们注意力。装置即便被破坏后也不要慌，下回合会出现新的模组，放在下一个点（换一个点）可以继续召唤，只要总共三个点防守完即可。

拿到全部三个控龙零件后将其安装在地堡内的装置上，这样前往控龙室、坦克、补给站三个点就可以花费500分召唤龙了。

乘坐龙后会前往一个隐藏区域，这里就是升级点的所在处。

如何获得龙空袭

在按照上文的内容进入隐藏升级点后，全体玩家一起按下顶层小屋中的机器，这样就会强制进入封锁状态，玩家需要在这里进行四个回合的防守。敌人会从四面八方涌入。多名玩家站在窗户处防守窗外的丧尸，这里花费1000分有机枪可以使用，还有各种陷阱等，玩家需要将涌来的丧尸一一击毙。当然，大部分玩家并不这么打。在三楼里面有个房间，进入这个房间所有人都在这里打，敌人只会从一个门口进来。如果玩家有人抽出了黑洞抢，那基本就没难度了，一直对着门口放黑洞就行了。如果没有，全体冲着门口集中火力，遇到大兵来就用盾牌的龙炎秒了。这里一共要守四个回合，杀丧尸不会有分数并且没有道具奖励，楼下有一个子弹全满，建议第二或三回合完了后去拿。全部打完后便可入手旁边装置里的龙空袭了，使用方法为按方向键→，定位后丧尸会被吸引过去被杀死。

升级龙空袭

升级后龙空袭可以增强威力，不过和彩蛋关系不大，可以不升级。升级的方法也不难，就是比较耗时间。

首先拿到空袭。之后用空袭杀死一定数量的丧尸，完成后会有确认音效。

之后会有隐藏的旗子出现在地图中，根据玩家数量来决定旗子的数量，比如3名玩家就是三面旗子，4名就是四面。玩家需要使用龙空袭攻击这些旗子。旗子的位置分别位于：

1.初生点快速救人饮料的左边的排水口后面
2.坦克召唤龙的地点
3.补给站召唤龙的地点
4.控龙室召唤龙的地点

以上全部完成后，前往升级点，再次按下屋子里的机关又会进行4波防守，全部完成后即可获得升级后的空袭。

如何获得盾牌

这张地图组装只有盾牌一个，不过这次的龙盾非常猛，尤其是按下RT/R2后的龙炎波，可以秒杀包括大兵在内的大部分敌人，并且有三发，很是厉害。



地图中惟一的组装点在地堡处，而散落的三个零件分别位于以下三个位置中的随机一个。

界面中左边的头部位置

1.在医院的中层，在陷阱旁边的架子上
2.医院最上层，快跑饮料的左边
3.从地堡到医院的路上，废墟处

位于界面中间的心部位

1.在商店二楼通往地堡那里，厚血饮料机右边的椅子上
2.地堡通道通往厚血场地的车门上
3.在地堡工作台房间的架子上

界面中右边的嘴部位置

1.在武器库顶层，500分开启桥梁的场景墙上
2.武器库中层有废旧巴士那里
3.武器库的下层接近随机饮料机的废墟中

盾牌升级

龙盾可以升级，升级后耐久度会更高，增加攻击范围，并且盾牌会变成红色发光，升级并不难，考虑到最后BOSS使用盾牌的频率较高，建议尽量完成升级。

玩家首先需要用盾牌龙炎杀死50个丧尸，这个过程其实不难，在控龙室门口溜一堆后杀，两三次差不多就够了。

之后地图中会浮现三个符号，玩家需要用龙炎打掉这些符号，符号分别位于：

1. 控龙室左边平台上方远处
2. 补给室上方屋顶的破漏处
3. 坦克房间泰坦巨人胳膊上

之后在龙喷火的时候举着盾牌站在火里等待音效出现。

以上全部完成后前往初生地倒下的龙尸体那里，将盾牌放入升级。

注意如果玩家在升级过程中无法打掉符号（符号攻击后不消失），那就举着盾牌在火里等着音效就可以了，不用再杀丧尸。

如何升级猴子

这个升级后的猴子效果非常酷炫，建议试试。这个彩蛋内容困扰了不少玩家，直到最近才被解出来。如果有直接从箱子中抽出升级过武器的泡泡糖，就会发现猴子可以升级，升级后扔出猴子会有摇滚乐，并带着连续爆破的效果。

要想升级猴子，首先需要找到三样道具。分别是花束、蜡烛、酒壶。这几样道具每个玩家只能看到自己的。

花束会在地图中四个地点上出现，分别位于：

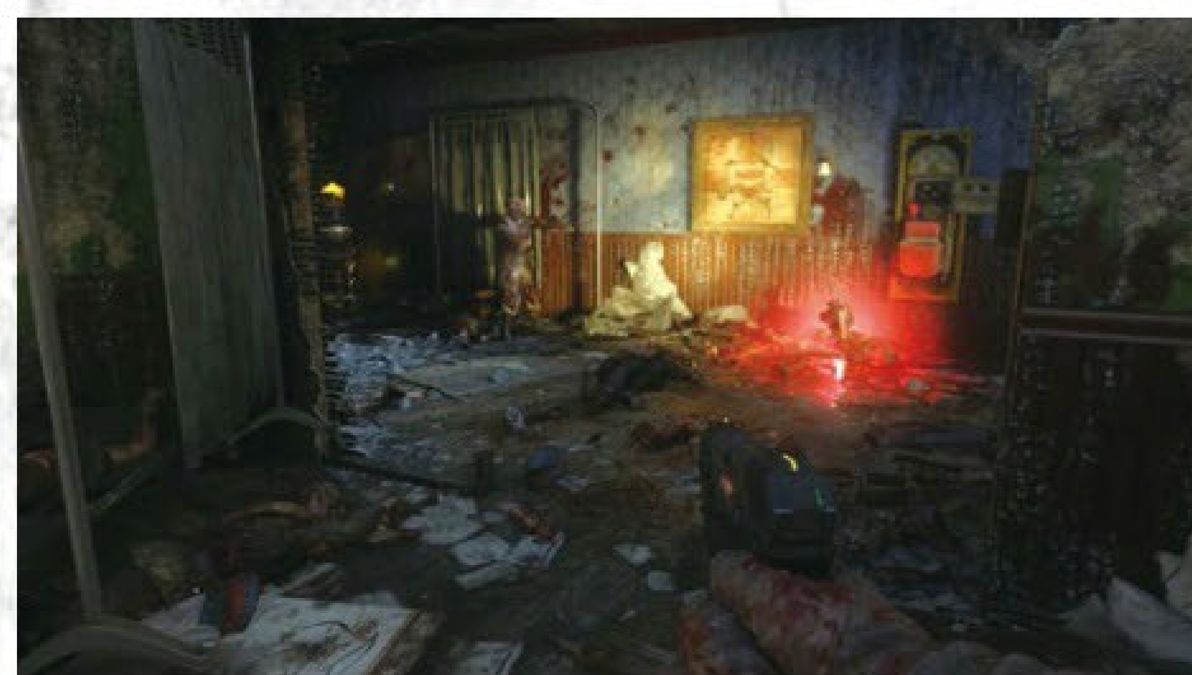
1.控龙室抽奖箱所在的桌子上
2.补给站的桌子上
3.商店楼上的桌子上
4.补给室一楼的地上

蜡烛需要用盾牌的龙炎攻击燃烧后再拿走。蜡烛分别位于：

1.医疗室中层的床上
2.补给站泡泡糖左边
3.坦克一击双出左边的桌子上
4.商店一楼到2楼的路上

酒壶则是需要使用猴子杀一定数量的丧尸，大概50个左右，如果此时有一击杀泡泡糖就简单了，吃了以后扔猴子很快就能完成。数量杀够后地上就会出现蓝色的酒壶，将其拾取。

全部齐了以后前往自己的墓碑那里，将三样道具放在那里，之后扔个猴子到墓碑前，将视线向上调到墓碑上面的绿色火焰处，此时会出现问号隐藏奖励，按下后即可从坟墓中获得隐藏的升级猴子炸弹。



时间挑战获得近战武器

这张地图新增了时间挑战，也就是说玩家在时间内完成特定的回合即可获得额外的近战武器，获得的地点位于地下组装盾牌的工作台连接通往厚血饮料的通道墙上。近战武器中有些还是很厉害的。不过这些武器获得会和彩蛋内容冲突，适合纯粹冲波数的玩家。



武器	获得方法
Wrench	5回合5分钟完成
Malice	10回合13分钟完成
Slash N' Burn	15回合24分钟完成
Fury's Song	20回合32分钟完成

要想时间内完成还是有点难度的，这里建议单打会让难度小不少。详细见下文时间挑战成就、奖杯部分。

全部额外装备获得方法

除了喝饮料外，地图中还额外为玩家准备了增强特定能力的装备。其中翅膀可以省去每次去升级点看动画的时间，还有防爆效果，非常实用。三种装备每人只能从里面选择一个使用。

Manglers大兵头盔

这个头盔可以让大兵对玩家的攻击力减少50%，并且增加玩家对大兵30%的伤害。

获得方法为打掉5个大兵的头盔和5个大兵的手臂，成功后有音效。接着去商店2楼的角落里，从模特身上拿到这个头盔。

Valkyrie无人机头盔

这个头盔可以让无人机对玩家的攻击力减少50%，并且增加玩家对无人机30%的伤害。

获得方法为打掉5个无人机的手臂和5个无人机的摄像头，成功后有音效。接着去商店2楼模特身上找到这个头盔佩戴。

Dragon Wings龙翅膀

龙翼装备后可以快速从任何点前往升级处，并且带30%的防爆效果。这个翅膀位于2楼的模特身上。龙翼的获得方法为地图中，控龙室、补给室、坦克三个地点的龙全部坐过一遍，并且拿到了龙拳的情况下即可获得。

挑战指南

在初生点这里有四个墓碑，上面有勋章，分别对应四个玩家的四个挑战，玩家每完成一个挑战便能得到奖励。其中用特定的方法可以获得龙拳，详见下文。其他挑战内容则随机。挑战除了龙拳外，其他与彩蛋无关，但是关系到一个成就的获得。

全部挑战内容以及解法如下

等级 1

挑战内容：在被烧过后生存
完成方法：进入火里再跑出来就行，最简单的挑战。

挑战内容：射掉5个Mangler大兵的大炮手臂
完成方法：使用冲击波的手臂是可以射掉的，集中优先攻击那里就好。

挑战内容：射掉5个Mangler大兵的头盔
完成方法：头盔相对更容易，建议在升级点防守的时候来完成。

挑战内容：成功掩护三个空投装置，并且保持它们为绿色状态。
完成方法：在开启电源后便可拿到模组，模组放入指定点会有空投等玩家保护。由于需要维持在绿色状态，这里建议多个玩家分开行动。有猴子的话优先扔可以吸引开丧尸的注意力。在全部3个完成后玩家还可以继续获得模组召唤空投，所以不用怕完不成挑战。

等级 2

挑战内容：爆头杀死10个带火的丧尸
完成方法：没什么难度，等喷火后瞄准头杀就行。

挑战内容：爆头杀死10个电击丧尸
完成方法：丧尸在被无人机电到后变成带电的形态，在后期的无人机波数中，玩家到某些区域时，也会突然产出多个带电的丧尸，可以在此回合中完成。

挑战内容：使用盾牌龙炎杀死30只丧尸
完成方法：盾牌的组装方法见上文，30只丧尸的数量不难完成。

挑战内容：拿着盾牌在火焰中待45秒
完成方法：有龙盾即可轻松完成。

挑战内容：使用巨人之眼杀死40只丧尸
完成方法：巨人之眼陷阱位于补给室，1500分使用一次，可以累积完成。

挑战内容：使用电梯杀死8个丧尸
完成方法：电梯陷阱位于医院和武器库中间的桥梁处，500分开启一次。通过的丧尸会被电梯杀死，用这个方法杀死8只即可。

挑战内容：使用巨人手指杀死10只丧尸并在3秒内滑铲通过
完成方法：这个陷阱位于坦克和医院的连接处。1500分使用一次。玩家可以在控龙室遛10只以上丧尸，之后往这里跑，注意开启后用滑铲通过陷阱，不然会被秒杀。

挑战 3

挑战内容：射击掉6个无人机敌人的所有触手
完成方法：这个只要在射死无人机前瞄准无人机的3条触手攻击即可。

挑战内容：射爆6个无人机的摄像头
完成方法：无人机的摄像头就是中间的眼睛位置。



挑战内容：使用MG-42机枪杀60个僵尸
完成方法：机枪在初生地和升级点都有。正常方法杀60个最好是在升级处防守那里完成，有队友掩护最好。

挑战内容：在孵化室防守4个完整的波数
完成方法：有黑洞枪没难度，如果有队友的情况下自己在这里也相对好防守。

挑战内容：使用龙空袭杀100个丧尸
完成方法：100个还是有点数量的，拖的波数也会比较多，每次使用空袭后会有较长时间需要补充，建议在控龙室杀丧尸，之后绕到外场用空袭。

挑战内容：使用每个抛射装置同时杀死三个丧尸
完成方法：每个点同时杀三个丧尸。一共三个抛射机关，一个位于控龙室门口。另外两个在升级点的房间，如果有猴子就简单了。

挑战一为子弹全满。右边的挑战二为给所有成员一个随机饮料，以及永久的第5瓶饮料的位置。左边的挑战三为超级武器，从以下武器中随机出一种FFAR、MX Garand、NX Shadowcl、L4 Siege、HG-40。

龙拳获得方法

要拿到龙拳便要完成玩家挑战中关于龙蛋的内容。首先要按照下文中叙述的方法乘坐龙去升级处最下层，在出口附近射击房檐上的龙蛋所在处，蛋会顺势滚下来，拿到龙蛋后就可以开始挑战了。

挑战一共有4个步骤，玩家每次可以到初生地墓碑处查看最下面的星星来看完成进度。首先是让龙炎烤龙蛋两回合。龙蛋可以装在多个喷火点的鸟巢处，最好的地点是把龙蛋安置在控龙室门口，这里喷火的几率最高。龙出现吐息的概率多半根据玩家所在的点为准，如果控龙室有玩家遛丧尸龙就很可能在这出现喷火。在两个回合都喷过之后，下个回合一开始就可以收回龙蛋开始下一个挑战了。此时查看墓碑挑战会更变为杀带火的丧尸。

接下来玩家要击杀被龙炎喷过的火焰丧尸，方法建议在控龙室或者坦克那里遛大量丧尸不杀，等待龙来吐火将他们点燃再杀掉。如果长时间不喷火可以所有玩家集中在一起，这样可以增加喷火的几率。在杀够后会有音效，玩家可以去墓碑查看是否出现了下一个挑战内容。

下一个挑战为用贯穿的武器来一次杀死多个丧尸。这个挑战的实质内容是一发子弹杀死多个丧尸，只要武器攻击力够高，且具有穿透性就能完成。最好的是使用狙击，对着一串丧尸开枪。其实这里用升级后的机枪加双倍射速药水，通过爆头也可以进行贯穿，只要波数不要太高，丧尸血不太厚就好。用霰弹枪也可以达成一发多杀，在一击杀奖励的时候更容易完成。笔者建议这里与其保留狙击枪，不如带个爆头泡泡糖，使用后很快就能完成。穿透击杀多个后去坟墓看一下进度，完成后会进入下一个挑战。

第四个阶段要求玩家使用近战来杀丧尸，最简单的办法就是使用盾牌，举起后按下右摇杆出近战可以秒丧尸，虽然对盾牌损耗严重但再回去拿就好了。全部完成后就可以进入龙蛋挑战最后的战斗了。

全部人乘龙前往升级点，在最下层房间中央有可以放龙蛋的地方，放下后会有大批丧尸涌入，玩家需要在这里杀丧尸给蛋充能。楼下这片区域很狭小，配合不好很容易死，使用黑洞枪的玩家要把握好才能顺利完成。在蛋附近杀丧尸不再有吸入效果，并且靠近蛋提示需要冷却的时候就表示可以先走了。蛋需要冷却两个回合，建议蛋留在那里，玩家回到战场战斗，等两回合后再去拿，以免在下面战斗的时候发生意外。

蛋冷却完后去墓碑处，对着最下面的星互动，这样就能拿到龙拳奖励。龙拳的使用方法为按下LB+RB/L1+R1拿出，按RT/R2喷火，按LT/L2则为铁拳模式，龙会被释放出去当无人机用，此状态下按RT/R2则可以使用直线冲拳。按Y/△换枪，可以减少消耗。龙拳在使用后只能通过杀丧尸来充能，满了以后可以再次使用。



彩蛋步骤



开始解彩蛋前建议玩家有以下泡泡糖，“清仓减价”负责抽出黑洞枪；“技能狂”和“回味”BOSS战用；“炸弹专家”SOLO BOSS战时几乎必备；“行尸走肉”负责完成奖杯挑战。

首先按照上文提到的方法进入升级装置所在的房间，并完成防守获得龙空袭，这个关系到一个奖杯获得。之后玩家需要做的有三个步骤：按照上文的方法拿到龙拳，这关系到一个奖杯的获得，这个是最慢拿到的；收集6个奖杯；完成空气管道解密；这三个步骤可以穿插完成，只有获得了龙拳和龙空袭才能获得所有奖杯。

收集所有奖杯

拿到龙空袭后回来就可以开始奖杯的收集，奖杯一共6个，获得方法如下

1. 在控龙室对面的墙上，有个大的雕像壁画，雕像中人物右手拿着奖杯，用枪将奖杯打下来以后在下面拿到。

2. 在地堡去补给室的路上，左边有一个大水池，对着水池使用龙空袭，这样就能从水中浮出这个奖杯。

3. 补给室内部，使用一楼墙上的巨人之眼激光陷阱，在使用后对着刚才照射的地点调查即可拿到这个奖杯。

4. 从地堡通往坦克的隧道过去后，一击双出饮料所在房间窗户外有个管子朝上，对着管子使用盾牌的RT/R2火焰，这样奖杯会掉在双倍输出饮料旁边。

5. 在升级装置房间，离开房间走水路的过程可以看到右上方的红色发光机关，开枪打那个机关，之后再到升级装置所在的区域2层，一个马桶处拿到这个奖杯。

6. 玩家要获得龙拳，龙拳的获得方法详见上文。拿到龙拳后在地堡的工作台左边使用，用冲拳打开柜子，在里面拿到奖杯。一般来说这是最后一个得到的奖杯。

空气管道解密获得密码

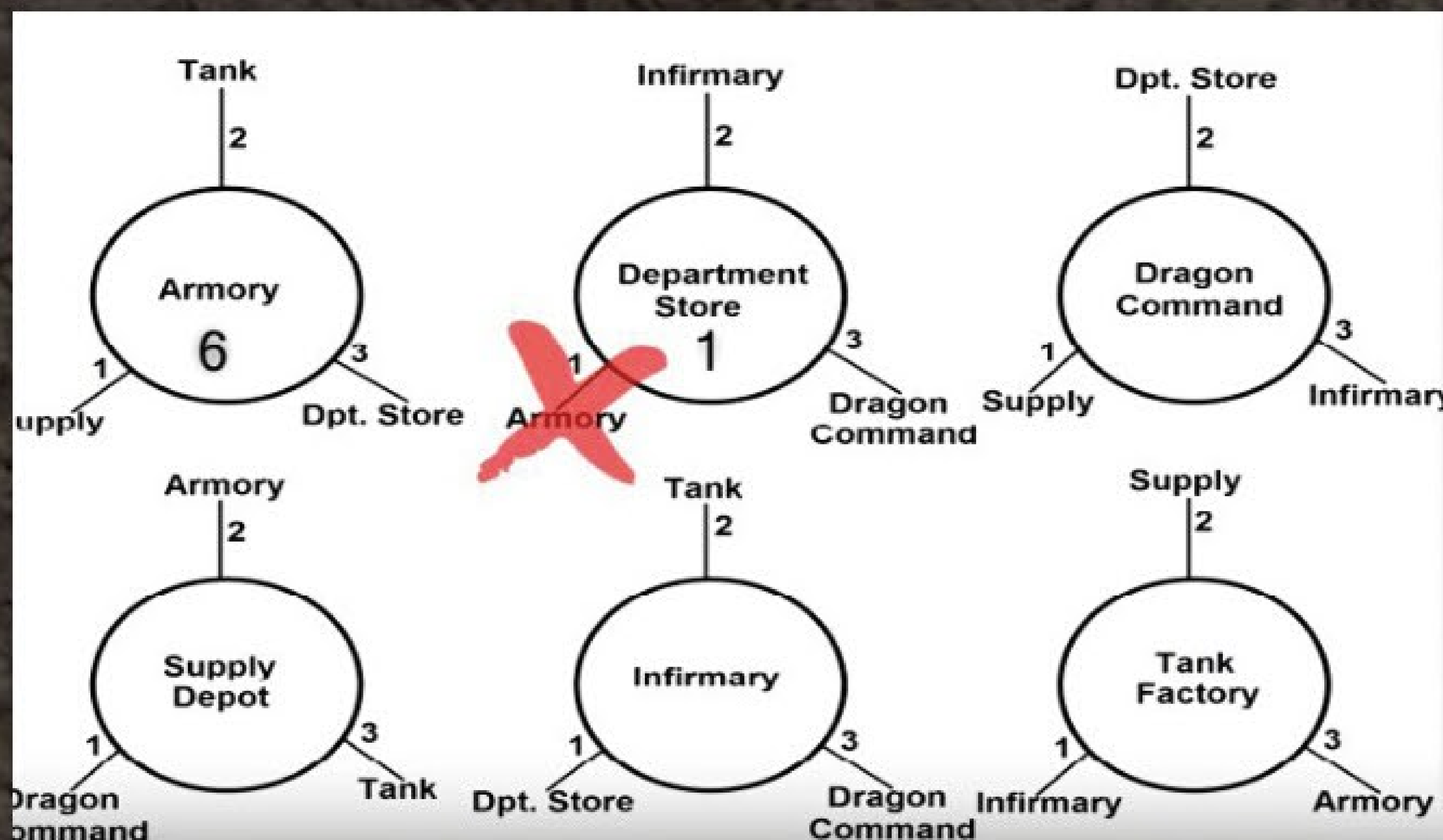
在激活下一步奖杯挑战前，玩家需要拿到密码棒。

首先要在升级点最下层，这里有个发电机，等待无人机敌人的出现，建议等第9~10波的无人机回合。引一个无人机在发电机附近，将其击破后会看到发电机的布帘升起，这样就代表发电机开启成功。如果接下来的步骤完成超时，则需要下个回合重新来发电机按下按钮发电。

接下来玩家需要在地图中找到6个通风管的点，上面有仪表盘，在开启发电机后它们大多会亮起蓝灯，这些通风管分别位于：

1. 商店三楼的墙上
2. 武器库三楼连接医院的桥梁处对面的墙上
3. 医院的位于下面二层的坦克入口附近，在两个床之间
4. 补给站的位于一层楼梯背后的墙上
5. 坦克的则位于乘坐龙上方抽奖箱对面的房间里
6. 还有一个在控龙室，有大刀房间的墙上外侧上。

这6个其中有一个点可能指示灯为绿色，则代表起点，有一个点在管道中可以看到密码棒，这个点为终点。每次进入游戏起点和终点的位置随机出现。玩家需要做的就是根据下面的图调整指针，来将风输送至密码棒所在的终点，过程中风要经过所有的点，并且不可以重复。也就是说通过调整指针传送风到各个点，并且一定要将第六个点变成密码棒所在的点才行。



▲比如第1个绿点是商店，密码所在第6个点终点是武器库，那么商店就不能调到1直接去武器库，必须通过其他全部点最后到武器库。玩家就要将商店调到2指向医院→医院调到3指向控龙室→控龙室调到1指向补给室→补给室调到3指向坦克→坦克调到3指向终点武器库，这样就行了。

完成后即可在终点拿到密码棒。这个过程中有时间限制，如果时间结束，或者输送过程中出现错误，则需要等待下个回合重新去发电机那里按下电源开始。

索菲亚处输入密码

有了密码棒后装在索菲亚上，这样会要求玩家输入特定的密码。

通过用枪打密码棒，直到转到自己想要的密码上即可，需要输入的密码从上到下为KRONOS。完成后按住互动键确认。这样即可激活奖杯挑战。

奖杯挑战

索菲亚的奖杯挑战一共6种，除了最后一个一定最后出现外，其他出现顺序随机。其中有几个在SOLO情况下完成非常困难，这也是为什么前文推荐玩家装备“行尸走肉”（效果为丧尸强制进入行走状态）的泡泡糖，有了这个泡泡糖难度简直会有天壤之别。

奖杯挑战一旦开始便会进入特殊丧尸波，玩家杀到一定数量的丧尸后会强制过波，所以玩家想靠留僵尸来完成挑战是行不通的。建议一个玩家将大量僵尸拖住不杀，这样不会刷新新的丧尸。如果玩家挑战失败，则无法在此回合再次开始挑战，必须等到下一回合，但挑战内容不变。如果顺利完成挑战，则可以直接开始下一个。

葛式挑战

开启后葛式灵魂会以黄色发光球的形态出现在地图中的多个地点，玩家需要找到它并使用升级后的武器对其攻击才有效果。记住点去到它不难，不过它会不停地移动，可能你刚看这个点没有再等一会儿就又过去了，这为找它增加了很大的难度。注意使用升级枪攻击它需要累计伤害，否则单纯的攻击会让它前往下一个地点，玩家必须跟随它移动的方位，由于葛式灵魂会穿墙，找到下个点会很麻烦。在一定伤害后它会被打停并有大段对话。紧接着会快速飞往下一个地点。反复三次将其打听出现对话后即可完成这个挑战。这里推荐使用大威力的武器一次击毙它，省的它乱跑，推荐升级后的黑洞枪，用右边的枪来打它，非常快可以击破。或者使用L4升级后，8发过去还带跟踪效果，一次就可以把它打停。

拆弹挑战

最恶心的挑战，玩家首先需要记住6个拆弹点位置，分别在：

1. 商店的位于一楼楼梯背后
2. 武器库的在最下层通往补给站地堡的墙上
3. 补给站的在补给站内部一楼墙上；
4. 医疗站的位于通往坦克的房间，在下面柱子上；
5. 坦克的在上方乘龙处那里，抽奖箱对面的屋子里；
6. 控龙室的则位于抽奖箱所在处外面的墙上。

挑战开始后位于控龙室的地图上会依次显示玩家需要拆弹的位置，玩家需要一次性将所有位置记住，并在时间内按照顺序拆掉所有的炸弹。这里单打的话可以按暂停来看顺序，没什么难度。如果是多人，我建议玩家将地图画在纸上，看完拆弹顺序后用笔记下顺序。如果过程中拆弹顺序错了，那么位于室外的玩家将会被全灭，直接进入倒地状态，如果全部在室内则直接游戏结束，所以一定不要记错顺序。每次拆弹大概有3分钟的时间，还算比较充裕。这里如果没有记住全部顺序，建议不如直接全部逃到空旷场地等待下回合重新挑战。4人组队的情况下建议分组来兼顾拆弹地点，武器库和补给站的一个人负责，坦克和医疗站的一个人负责，剩下的一个负责控龙室一个负责初生点，有特殊情况的再调配。拆弹顺序如果不好记，建议在控龙室的人将看到的拆弹顺序念出来，队友一个人记前两个，一个人记中间两个，一个人记最后两个。在控龙室的玩家可以备一个凤凰涅槃以防万一。

无人机挑战

玩家前往初生地，这里会出现一个我方的无人机，它不会攻击玩家，只会自己缓慢前进，但是玩家攻击会对其造成伤害，无人机极其脆弱，一旦摧毁就任务失败，一定不要误伤它。玩家要做就是把无人机“推”到控龙室内，之所以用“推”这个字，主要是因为无人机有时候会卡主，只有在玩家靠近的情况下才会往前走，所以最好的办法就是站在旁边一直推着它走。这个挑战如果是单人的话最好有行尸走肉泡泡糖，之后过程会轻松太多，没有的话则必须有黑洞枪配合猴子用，用黑洞左边的黄色子弹拖慢丧尸的速度，这样既能防止丧尸攻击又能防止误伤无人机。多人则推荐其他玩家在场地把丧尸绕住不杀，这样不会出现新的丧尸，护送的两名玩家推着无人机走，顺便看前面出现的丧尸。另一名用黑洞枪左边的子弹将敌人速度减慢，注意只发左边的枪，右边的不要用，否则容易误伤无人机。这样配合将无人机送至控龙室即可。



Mangler大兵挑战

几乎是最难的挑战。挑战开始后地图中随机地点会出现一个绿色眼睛的大兵，他是玩家需要引诱至控龙室的目标，与吸引无人机不同的是绿眼大兵会不断攻击玩家，并且走得非常慢，过程中玩家如果稍微远离大兵它就会到处乱跑，最后导致任务失败。



这里强烈推荐行尸走肉泡泡糖，没有的话就用上面的办法有玩家在一个地方把丧尸全部拖住。大兵血还算厚，但是有丧尸干扰的情况下非常麻烦，而且大兵还会攻击玩家，很难应付，有Mangler头盔会好一点。这里有个简单的办法，就是用一把攻击力很低的枪将大兵的右臂打掉，这样他就会发怒跑起来跟着玩家走，如此一来就容易多了。注意引的过程中千万别离它太远，最好一个玩家引，人多的话反而大兵会乱跑。

防守挑战

与拿到乘龙控件的任务类似，挑战开始后会有从天而降的空投装置需要玩家保护。不同的是这些空投会出现在控龙室、补给站或者坦克乘龙地点下方的开阔场地。在这个守护过程中丧尸只会攻击目标不会攻击玩家，是相对容易的一个挑战。地上丧尸多，最好的办法是使用龙空袭来等敌人多的时候一次打击。在完成后敌人会停止攻击，此时使用龙拳，按LT/L2将龙放出，这样它会将装置内的资料取回。注意玩家一定要尽早让龙把资料取回，否则时间长了会任务失败。这里推荐玩家站在开阔平台使用飞龙，否则可能出现龙叼回文件，但是位置错误拿不到文件的BUG。拿到文件后交给索菲亚完成任务。



最后的挑战

以上全部挑战完成后就可以等最后的挑战了，挑战开始后玩家需要前往升级点，在二楼电脑处调查开始下载。等待下载过程中玩家需要再次在这里防守，此次防守过程敌人全部都是大兵，打法与之前一样，所有玩家躲在房间里，有黑洞枪的玩家不停对着门口放黑洞，几乎没有任何难度。在下载完成后将芯片拿走离开。之后去索菲亚那将芯片交给它，它会给玩家核心。



打开BOSS战入口

拿到核心后前往初生地，在最初的火车附近使用龙拳，释放飞龙后，飞龙会把能源给了尼古拉。之后去索菲亚处它会飞走并露出通往最终战场地的地台。所有玩家站在这个地台上便可进入最后的BOSS战。

BOSS战

BOSS战前如果是多人，首先建议带技能狂加回味的泡泡糖，队伍中最少两人有升级后的救人枪。没有技能狂就厚血、双出、快跑和蜘蛛最好。所有人带龙翅膀可以减少爆炸伤害。单人的话最好有防爆泡泡糖。其他什么猴子炸弹能有就有，关键时刻龙空袭可以将敌人拉远，值得一用。

从战斗开始到结束一共两次补充子弹的机会，子弹在场地中央不会消失，建议等第一回合结束后再吃。玩家要搭配好战术，如果4个玩家都有猴子，两次补充的机会就可以扔36个猴子。

BOSS战有两场，一开始先到场地中央按下按钮启动装置，这样尼古拉就会被释放。



恶龙

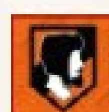
玩家主要以躲为主，龙会使用超大范围的火焰攻击，盾牌是必备的，在喷火的时候就举着盾牌跑。除了场地中外，在场景中的地坑中也可以躲避火焰攻击，只不过地坑可移动范围小，被丧尸围死的可能性比较高。在尼古拉使用特殊武器攻击龙后，龙弱点就会变成橘黄色，玩家就可以对龙弱点进行攻击。在攻击之前建议玩家站在没有火的地方先扔一个猴子，这样就不会被火焰或者丧尸干扰，龙一共三个弱点，反复三次即可完成第一场战斗。

尼古拉

第二场BOSS战对战尼古拉，比前一场战斗要难不少。如果这场单打没有防爆可以说是地狱。尼古拉的弱点有多个，攻击方式多样，并且血非常厚。最好绕着场地不停地跑，经常以墙壁做掩体。在被不停攻击开始红血的时候就躲在掩体后面。尼古拉的弱点为橘色发光处，集中火力攻击即可。这场需要多扔猴子，并且玩家倒地后有救人弓弩的玩家马上使用，有防爆翅膀会让玩家受到的伤害小不少，可以一个玩家拖住场地中的丧尸不杀，其他玩家集中攻击。注意不要被尼古拉踩死。这里只要有耐心，不停绕场，救人时不要犹豫，反复几个回合即可将其击破。



全成就奖杯获得方法



Love And War 75点

解锁条件 在Gorod Krovi地图中某人必须被解放

完成方法 解开彩蛋即可获得这个成就

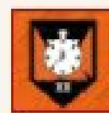


Wield a Fist of Iron 40点

解锁条件 在Gorod Krovi地图中获得龙拳

完成方法 方法见上文的龙拳获得部分





Time Attack 20点

解锁条件 在Gorod Krovi地图中完成20轮的时间挑战

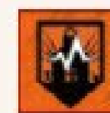
完成方法 挑战要求玩家32分钟打过20波，注意是打过，解锁要到21波了。建议最好单打，两人也行，互相有个照应。开始前建议把泡泡糖都换成帮助玩家快速杀敌的，比如爆头泡泡糖，核弹泡泡糖，有技能狂当然最好，其他推荐装个臂力惊人，再带个熟视无睹保命。

开场就在第一个场景打，不开一个门，等杀够开到武器库顶楼的钱后再一路过去。比较简单的办法就是有臂力惊人泡泡糖，直接在商店一楼那里买把霰弹枪，直接变成升级后的状态，这样可以一枪一个，杀起来很快。接着前往武器库顶楼，这里有连接医疗室的桥梁，在这个地方敌人只会从楼下以及旁边的墙翻进来，用升级后的霰弹枪无太大压力，如果情况不妙就开启旁边的桥梁跑路。另外一把武器建议买开启桥梁后医疗室那边的Argus 1400分。再有钱后优先吃厚血、双出、快速上弹的饮料。在20轮前，有双出的情况下，这两把武器基本可以保持近距离一枪一个。楼下有泡泡糖，每个回合开始就去吃一个能帮助快速过波的。如果不幸倒了，单打如果喝了快救是可以自己复活的，再去整顿一下，一场时间还是允许玩家倒个两次的。



Taking Flight 15点

解锁条件 在Gorod Krovi中骑一次龙



Not One Inch 15点

解锁条件 完成升级点的防守挑战



Viktorious Revenge 15点

解锁条件 在Gorod Krovi地图中，完成自己的全部挑战内容。

完成方法 方法见上文的挑战部分。



Vaporeyezed 5点

解锁条件 在Gorod Krovi地图中使用一次巨人之眼陷阱杀死20个丧尸

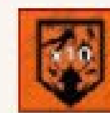
完成方法 20个丧尸建议后期到补给室外面绕丧尸，等数量超过20个左右再进去开启机关杀。巨人之眼机关位于一楼图书架子附近，照射时间较长，不难解。



Fire Mission 5点

解锁条件 在Gorod Krovi地图中使用一次龙空袭杀死8只丧尸

完成方法 龙空袭只能在露天室外使用，有吸引效果，杀死8只不难，如果此时有爆头效果就更简单了。



Blown Away 5点

解锁条件 在Gorod Krovi地图中使用龙拳一次杀死10只丧尸。

Zombiepult 5点

解锁条件 在Gorod Krovi地图中同时将10只丧尸抛向空中

完成方法 这个使用控龙室门口的陷阱即可完成，这里的陷阱是个弹射装置，引10只丧尸到弹射板上开启陷阱即可解锁。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



Revelations 地图完全解析

早在 Revelations 推出之前，制作人就放话没人能在一周内解开彩蛋（以往地图玩家基本两天左右都解了），结果大约两个星期后才终于有人完成了彩蛋。倒不是因为这个彩蛋有多难，而是因为分不清过程中遇到的是 BUG 还是别的问题。如今看来大多玩家对结局满是失望，一来太多剧情上的内容没有交代，二是尽管地图中存在大量强力武器，但是地图整体难度不高，挑战性不足。直到现在，不少人还在盼望着出现超级彩蛋的隐藏结局，不少玩家仍在不断征战中，值得敬佩。

地图指南

Revelations 除了出生地以及升级点外，整体由 6 张以往的地图部分截取并重制后所组成，比起其他地图，Revelations 整体而言结构相对简单，路线比较一本道，如果玩过之前的地图就更熟悉了。整体是个大圈。玩家开始有两条路可以选择。依次经过各个地图后会回到初生点。比如玩家走左边就是起源→黑帮之死→疯人院→剧院→铁龙→香格里拉→初生地。另外一条则是反过来的。在完成献祭后即可打开特定的传送点中心。全部打开传送点后玩家前往其他点就会便捷许多。

初生地

这里是地图中为数不多的新地点，可以看到远处的房间。这里场地开阔，比较适合绕丧尸，并且一点也不复杂。墙上有 RK5（500 分）、Sheiva（500 分），在最远处有快速救人饮料（多人时 1500 分）。这里的献祭点（电源）位于快救饮料对面。在左右两边分别是通往起源和香格里拉的弹跳点。

起源 Origins

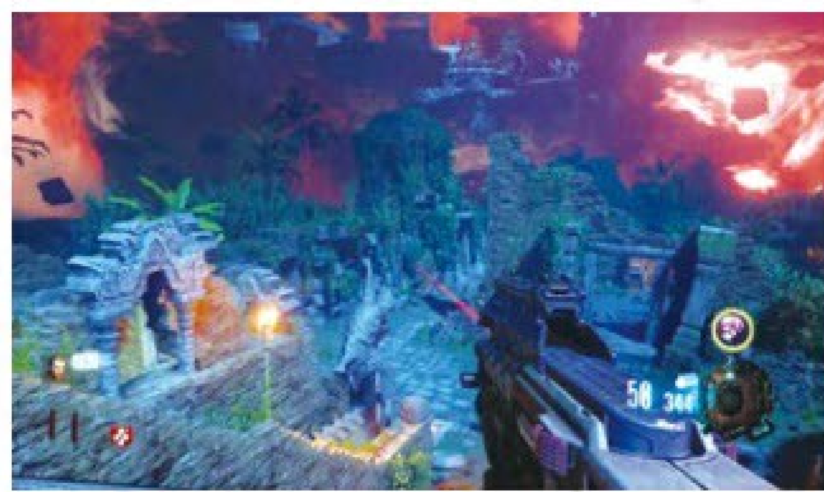
起源这个点大体和原来差不多，上下两条路开哪个门都一样通往后面部分。墙上可以找到 Vesper（1250 分 ）、KRM-262（750 分）、Pharo（700 分）。在中间开阔场地可以找到一击双出饮料机（2000 分）。这里一般是第一个抽枪点的位置。在前往挖掘点地下的途中会有一个类似绞肉机的机关可以开启。从挖掘处下去会前往监狱。

监狱 Mob of Dead

这里相连疯人院以及起源地图。从起源挖掘处地下可以来到这里。监狱墙上有 HVK-30(1600 分）以及 Argus（1100 分）。在一楼可以找到献祭点（电源），开门后进入餐厅部分则有三枪饮料机（4000 分）。在餐厅门口可以看到电击陷阱。

香格里拉 Shangri-La

香格里拉截取的部分比较小，这里为环形结构。在场地最中央有 2000 分的快跑饮料，开启楼梯上 1000 分的障碍后进入铁龙场景。香格里拉墙上分别有 KRM-262 和 L-CAR 9(750 分）。

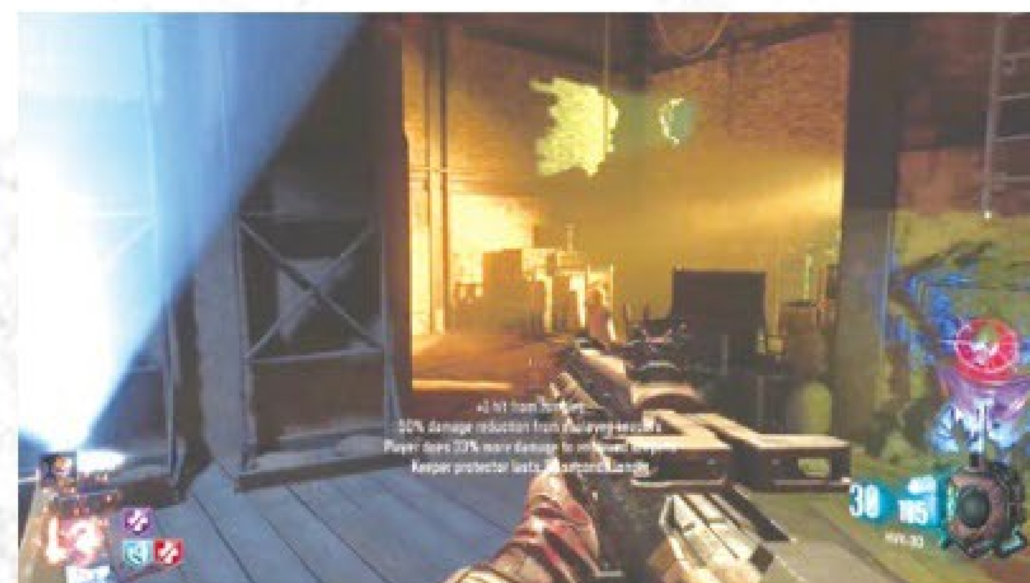


疯人院 Verruckt

这里连着监狱以及剧院部分。疯人院结构相对复杂点，在下楼开启通往献祭点以及前往剧院的时候要花钱开启障碍。在疯人院内部的墙上分别可以找到 HVK-30（1600 分）和 KN-44（1400 分），在二楼通往献祭点的部分可以找到 3000 分的快手饮料。

剧院 Kino der Toten

从铁龙和疯人院都可以来到剧院。这里表演台场地场景开阔，是非常适合遛丧尸的点，各种隐藏头盔全部会出现在这里。观众台为上下两层结构，各有一个需要花钱开启的门用来通往铁龙，玩家只要开启其中一个就好。在剧院场景玩家可以买到 ICR-1(1500 分）以及大刀(3000 分）。在放映机房间可以买到寡妇手雷饮料(4000 分）。



铁龙 Der Eisendrache 前部分

铁龙分为前后两个结构，前部分结构可以看到新的四小强的雕像，还能找到第一个抽奖箱。这里可以从香格里拉或者铁龙后半部分进入，墙上能买到 Kuda（1250 分）、VMP（1300 分）。花费 1250 分进入铁龙后部分，花费 1500 分则进入香格里拉。

铁龙 Der Eisendrache 后部分

这里就是金字塔所在的区域，远处有献祭点（电源）。将金字塔四个方格机关踩下后会进入无重力状态。玩家在此状态下可以通过贴墙跳拿到隐藏的饮料，具体见后文。这部分场景可以花费 1500 分买到 M8A7。

亡者之夜 Nacht Der Untoten

在完成铁龙、疯人院、监狱、初生地四个点的献祭后，即可打开通往这里的传送门，这也是连接各个区域的中转站。玩家可以从这里快速前往各个区域。在这里墙上可以买 Vesper（1250 分）和 L-CAR 9（750 分），在 2 楼有厚血饮料机（2500 分）。在按照下文开启升级点的方法完成后便可从这里前往 Apothicon 肚子里升级武器。

Apothicon 肚子里有上下两层结构，其中出口有 4 个点，分别可以让玩家快速前往铁龙、疯人院、监狱、初生地四个点的献祭台处。

隐藏要素

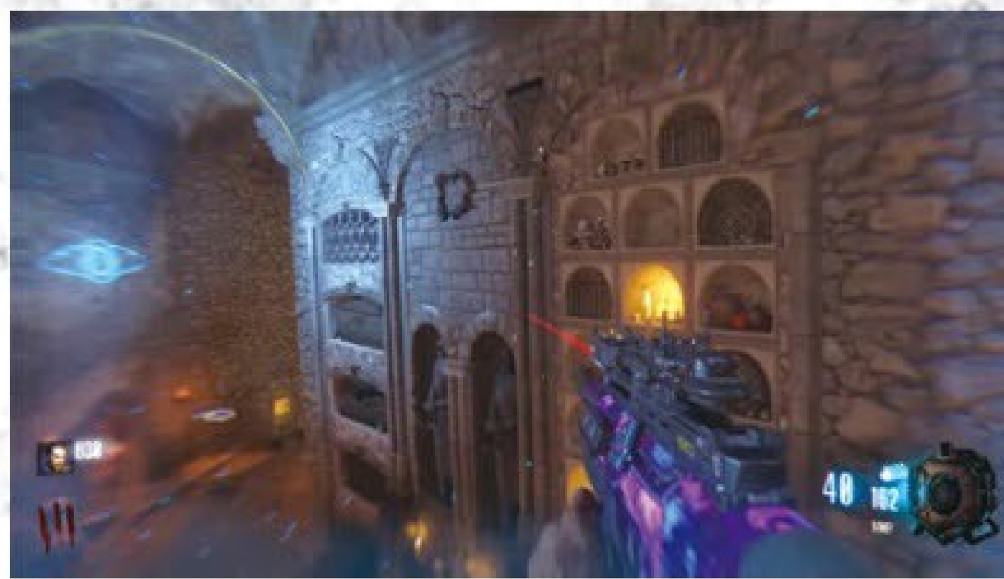
如何开启升级点

地图中初生地、监狱、疯人院、铁龙都有可以献祭的点，这也是该场景的电源，玩家花 500 分按下后会召唤出爬行怪或者守护者攻击玩家，玩家可以移动躲避或者将它们全部杀掉。一段时间后即可完成献祭，并且开启身后的传送点，这会让玩家传送至亡者之夜场景。全部献祭点开启后这里将作为中转场所。在全部献祭完成后，到亡者之夜 2 楼可以看到一个发电装置，在这里等待大鱼 Apothicon 路过，在路过时会有较为明显的震动和响声，但是机会时间比较短。玩家需要其路过时按下装置发电，这样 Apothicon 会被捕捉至楼下，玩家靠近便会被吸入其身体内部。

进去后向上看可以找到链接胃部的黄色器官，将三个点全部攻击后便会将升级装置落下。如此一来玩家便可对武器进行升级。



组装盾牌



地图中只有一个组装点，位于亡者之夜的二楼。本次的组装盾牌为上一张地图的龙盾，按下 RT/R2 后可以发射三次龙炎秒杀大部分敌人。龙盾的三个部件散落在以下场景的随机各处，全部收集好后去亡者之夜的组装台制作即可，三个部件的位置具体如下：

头部部分（UI左边部分）

1.在初生地弹跳至起源地图后，弹跳台左边的墙上
2.在起源购买KRM-262附近的箱子上
3.在起源开启门下方场景的一个椅子上

心部分（UI中间部分）

1.在疯人院顶楼的中间房间桌子上
2.在疯人院有着类似Zetsubou No Shima地图中出现的装置旁边
3.在疯人院楼梯的右边黑暗角落的椅子上

嘴部分（UI右边部分）

1：在铁龙开启反重力后，跳到原本地图放着升级装置的上方
2：在铁龙开启反重力后，跳到金字塔的上方
3：在铁龙开启反重力后，跳到金字塔与四小强雕像的连接处

守护者召唤器

这个类似“魔影”地图中的保卫者机器人，召唤出的守护者非常强，他会帮助玩家消灭身边的敌人，并且在玩家倒地后可以救援。每花费 5000 分使用一次。在召唤前玩家需要找到 3 个零件将其组装出来。



头骨部分（UI左边部分）

1.在疯人院献祭点上楼，通往楼上外面的椅子上
2.在疯人院快手饮料机所在的右边架子上
3.从监狱用弹跳跳过来以后右边的椅子上

旗子部分（UI中间部分）

1.起源地图中在双倍输出饮料的对面
2.在起源地图挖掘处，先别下去，旗子就在这个顶处
3.在监狱地图餐厅场景三枪饮料旁边

宝石部分（UI右边部分）

1.铁龙金字塔周围的石头堆处
2.铁龙四小强雕像附近的石头堆处
3.在剧院通往疯人院的弹跳台附近

升级黑洞枪

首先玩家需要先从抽奖箱中拿到黑洞枪 Apothicon Servant，接着玩家需要在特定的场景向天空看，找到一种特殊的方形陨石，并用 Apothicon Servant 吸收它们。全部一共 5 块陨石，分别位于：

1. 初生地在中央的场地往上看，很容易看到；

2. 香格里拉的需要走到上楼的台阶上，在中间大球右下角边缘处，位置比较远；

3. 监狱站在献祭点处，抬头看，在大球中间靠左的位置可以看到：

4. 疯人院处建议从监狱的弹跳点跳过去之后，抬头看中间偏左下方的位置可以找到：

5. 在疯人院献祭点那里，面对传送门往右边空中看，这个陨石的位置还是很明显的。

全部收集完成后，前往升级点就会看到升级装置上有了额外的陨石纹理，在充满 5 个陨石纹理的情况下就可以把黑洞枪放进去升级了。



免费饮料

在铁龙场景踩成反重力状态后，通过贴墙走会发现在这里墙壁后面可以跳到场景外，场景外会看到多个可以顺着走的墙壁。顺着所有墙壁走完后在最后空中即可拿到免费饮料。吃到后所有玩家都可以获得随机一种饮料。

贴墙走即使掉下去也不会死亡，玩家会被复位，在第一次尝试可能比较困难，但多练习以后就会掌握了。拿到的饮料为额外的，不记在插槽中，但一定要后面获得才行。比如玩家正常只能获得 4 瓶饮料，但有 4 瓶的情况下再获得这个饮料就可以拿到第 5 瓶，推荐玩家在有了 4 瓶饮料的情况下再拿。

不吃技能狂获得全部饮料

首先需要四名玩家。这个办法就是利用上面提到的免费饮料，在喝掉 4 瓶饮料的情况下，每个人都去跳墙面，这样每人得到一瓶共用的就能全体获得额外 4 瓶，也就是一共 8 瓶饮料。之后再完成自己的二级挑战，再次获得一瓶饮料，这样即可在不吃技能狂的情况下拿到所有饮料。

粉笔枪以及武器交换桌的获得

比起粉笔枪，这个彩蛋最大的用处是可以获得交换武器的桌子。玩家可以将手中的武器放在位于亡者之夜一楼冒烟的桌子上，让其他玩家拿，以此来交换武器使用，非常方便。

首先开启铁龙的反重力，之后在墙上拐角处找到一个粉色的粉笔。地图上有些场景有写错的文字，玩家需要将错误文字替换。

1. 在铁龙房间的文字需要将疯人院原本电源房间的地上的字替换掉。

2. 之后疯人院原本电源房间地上的字需要放在王者之夜楼梯的墙上。

3. 将王者之夜楼梯墙上的字换到对面的楼梯口墙上。

4. 剧院舞台左边的墙上的“A Soul Alone Can Follow The Path”替换监狱二层左边墙面上。最后再去剧院背后放最后的文字。

完成后会有特殊音效，在铁龙墙上找到 M1927 并且可以使用交换桌。

头盔以及面具的获得方法



地图中为玩家准备了多种头盔，佩戴上后可以为玩家增加除了饮料外的紫色能力。其中影男的面具可以挨10次攻击，可以说是逆天的存在。头盔和面具全部会出现在剧院中，在完成特定条件后才会出现，完成后会有特定音效。

狼头盔

作用：佩戴该面具会给玩家额外的快跑效果。

获得方法：首先在铁龙用手雷扔进之前做狼弓的洞穴里，这样狼骷髅就会掉在地上。之后等待反重力状态出现时，骷髅会浮起来，在这里杀丧尸即可给骷髅充能。注意只有反重力时杀才可以进行充能。完成后狼头消失，前往剧院便可找到这个狼头盔。

维金头盔

作用：装备后可以多挨一次敌人的攻击

获得方法：首先在铁龙场景，用枪对着倒塌的钟依次打 9、3、5 的指针，这样即可开启这个挑战。之后玩家需要用爆头的方式，在 4 个壶的周围杀丧尸充能。4 个壶的位置位于：

1. 起源的在坑道屋子里桌子下面

2. 在香格里拉到铁龙那里的墙上

3. 剧院放映室的架子上

4. 疯人院的厨房附近

全部完成后在剧院拿到这个头盔。

守护者头盔

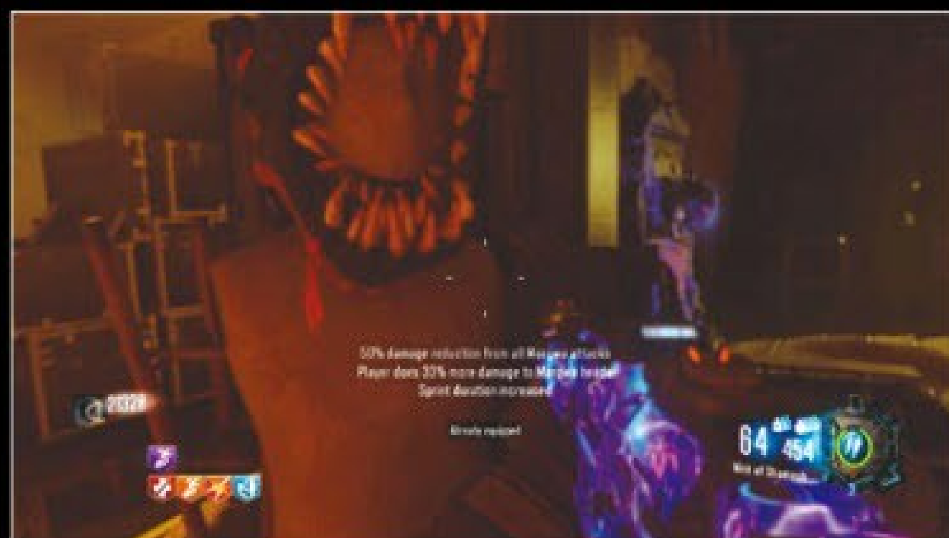
作用：这个头盔会给玩家多抗丧尸额外一次攻击的能力，此外还能减少守护者 50% 的攻击力，增加玩家对其 33% 的攻击力，并且召唤我方守护者持续的时间更长。

获得方法：首先将守护者装置拼好，接着花费 5000 分将其召唤出来。接着用我方守护者杀大量丧尸，大概 50 ~ 100 只左右，直到出现特定的音效。之后前往剧院就能拿到这个头盔。

麻瓜头盔

作用：有了麻瓜头盔可以让麻瓜对玩家的攻击力减少 50%，并且玩家对麻瓜的攻击力加 33%，还有额外的快跑能力。对主彩蛋中的麻瓜战斗很有用。

获得方法：要取得这个头盔其实并不难，玩家需要使用强力的单发枪，用一枪爆头的方法去杀麻瓜的三个头，也就是说玩家需要只用最多三发子弹来杀死一个麻瓜。麻瓜一共有三种形态，玩家需要将每种形态都用这个办法来杀一遍。完成后会在剧院中出现。



Fury头盔

作用：Fury就是新增加的爬行怪，这个头盔会让玩家额外多抗一下丧尸的攻击，并且减少33%Fury的攻击力，同时增强对它们50%的攻击力。

获得方法：获得方法很简单，只要玩家用爆头的方式杀死15只以上的Fury即可完成。完成后会在剧院右边出现这个头盔。

骑士头盔

作用：这个头盔会给玩家额外的快跑速度，以及减少所有BOSS级敌人50%的伤害，并增加33%对BOSS敌人的伤害。

获得方法：这个要完成首先要用陷阱杀死50～150只丧尸，完成后会有音效。

之后将用枪射爆Panzer大老爹的头盔。完成后即可去剧院拿到这个头盔。

Apothicon面具（神之面具）

作用：这个面具会给玩家增加一次抗丧尸攻击的次数，额外的快跑能力，以及减少所有敌人对玩家33%的攻击力，并且增加玩家对所有敌人额外50%的攻击力。

获得方法：不过这个面具取得方法也相对比较麻烦。玩家需要到升级点，这里中间的池子会有绿烟也就是迷雾状态，在出现迷雾状态的时候杀够所需的敌人种类即可。

这里一段时间迷雾会消失，此时应该等待再次出现再到池子里杀特定种类的敌人。可以在里面绕圈躲避，每杀够一个种类的敌人会有音效，玩家可以记一下数量。需要杀的数量以及种类如下：

50个普通丧尸
5只蜘蛛
5只飞虫
10只爬行Fury
5只守护者
打爆一个大老爹的头盔
打爆一个大老爹的核心部分
所有三个类型的麻瓜全部杀一遍

以上内容全部完成后前往剧院拿到这个逆天面具。

武士刀获得方法以及永久直接获得升级武器

终于，我们终于在最后一张图中可以使用武雄的武士刀了。这把刀非常猛，20轮左右都可以秒切丧尸。

获得方法为首先玩家必须完成之前所有地图的彩蛋，也就是说玩家图标右下角的图标要全部点亮。由于这个系统是第二张DLC地图出来以后才有的，所以玩家即使之前打过，也要再去重解彩蛋将这个图标补上才行。

有了以上条件后，玩家在完成彩蛋中收集所有骨头，并召唤出索菲亚后，前往剧院全部队友进入传送机后会传送至房间中。在传送前先到初生地，如果玩家完成了之前所有地图的彩蛋，在这里车灯会发光，玩家将这个亮光拿到后右下角界面会持续发亮，在持有这个光的过程中不能被丧尸打到，否则光会消失并失败。玩家需要持有光的情况，进入剧院的传送机传送至房间内，这样对着书架调查，光会进入书架中代表完成。

之后回到地图中在铁龙到香格里拉那里的门口就可以买到这把武士刀了。

除此之外玩家在墙壁或者抽奖箱中拿到武器会直接免费变成升级后的状态，这个彩蛋非常酷。





章鱼炸弹升级

章鱼炸弹也可以升级，并且升级方法比较容易。玩家在获得章鱼炸弹后，用其杀死100～150个敌人（所有人累计），听到音效后便算完成。之后去初生地位置，将章鱼扔进教堂里，成功后玩家会重新获得3个章鱼炸弹并且可以使用威力更强的版本，并且有章鱼炸弹的玩家都可以升级。

全挑战内容

这个地图还有挑战内容，位于亡者之夜1楼的四个箱子上，玩家可以通过箱子上的勋章查看，每完成一个挑战就能从箱子里拿到特定的奖励。不过和主彩蛋完全无关。具体挑战内容以及获得的奖励如下：

挑战内容：三枪杀死一个麻瓜
解锁方法：也就是必须一枪打爆一个头，推荐使用狙击。
挑战内容：在Apothicon肚子里杀死3个麻瓜
挑战内容：使用盾牌杀死5个蜘蛛
挑战内容：任意方法杀15只蜘蛛
挑战内容：在Apothicon肚子里生存15分钟
挑战内容：在亡者之夜场景存活7个回合
挑战内容：在一回合里每个岛上杀死5个丧尸
挑战内容：使用每种陷阱杀5个丧尸
挑战内容：杀死玩家不在的场景中5个丧尸
解锁方法：也就是说玩家需要从所在岛，杀另一个岛上的敌人，利用弹跳台可以完成，跳到另一个岛上后用远程武器杀死对面的敌人即可。
挑战内容：使用炮台激光杀死10只丧尸
挑战内容：不受伤的情况下杀死大老爹
挑战内容：每种麻瓜各杀一次
挑战内容：爆头杀死10只爬行怪
挑战内容：使用守护者召唤器
挑战内容：装备盾牌

奖励

左边的挑战会给玩家子弹全满奖励。下面的奖励会给玩家一个随机饮料以及额外插槽。右边的会给玩家升级后的武器，包括VMP，Man-O-War或者Dingo。

时间挑战武器获得方法

与之前的地图一样，这次仍然为玩家准备了时间挑战内容，玩家只要在特定的时间内完成特定的回合数，完成后前往铁龙链接香格里拉的墙上可以获得特殊的近战武器。注意这个奖励武器会和武雄刀彩蛋冲突，如果解锁武雄刀获得会把时间挑战的近战武器替换掉。

武器	解锁方法
Nunchucks	5分钟完成5回合
Skull Splitter	12分钟完成10回合
Buzz Saw	22分钟完成15回合
Nightbreaker	32分钟完成20回合

主彩蛋步骤

作为本作也是4小强系列最后一张地图，Revelations 为玩家准备了各种强力武器以及装备，但主彩蛋并不难。完成彩蛋所需要的两个武器，一是黑洞枪，二是章鱼炸弹，所以开场带好清仓减价泡泡糖就好。主彩蛋完成过程中可以把神头盔做出来，这样难度会小很多，如果觉得太繁琐也可以只做麻瓜头盔或者骑士头盔，这都会对玩家之后的战斗有所帮助。

步骤一

首先玩家需要在初生点打墓碑，在初生点通往香格里拉弹跳点那里以及其左侧，往远看有各有两个一组一共四个墓碑。玩家需要用枪来打正确的墓碑顺序来激活彩蛋初步。正确的顺序是从左往右依次2、3、1、4，这里要用单发的子弹来打，成功后会有明显的打雷音效，并且墓碑上出现红色的火焰。

步骤二

完成后一步后，玩家需要观察地图中各个场景链接的弹跳点，在其中一个弹跳点上可以看到小的三角形状石头，这就是等下需要我方守护者操作的点。接着组装好守护者 KEEPER 召唤器，使用 5000 分召唤我方守护者，这个分数可以多个玩家一起凑。召唤我方守护者后将其带到那个小三角所在的弹跳点附近，它会出现额外特殊祈祷动作，如果没有出现就反复使用弹跳，直到出现它旋转球（类似使用螺旋丸的动作）为止。此时丧尸会扑向守我方护者，玩家需要进行防守。在一段时间后祈祷完成，守护者消失，同时地上会出现一个录音带。拿到录音带后放在亡者之夜的录音机里。这一步就完成了。

步骤三

接着需要有章鱼，在大鱼升级点肚子里一共有9个洞，玩家需要将章鱼扔进这9个洞里，每扔三个就会出现多只麻瓜。分别是三种形态三种属性，全部干掉后即可去升级点二楼。这里有一堆骨架，在左边黄色的泡泡上拿到第二个录音带。将其装在剧院的录音机上，完成第三步。



步骤四

开始下一步前，首先需要5000分升级任意一把普通武器，此外还要把 Apothicon Servant 黑洞枪升级。Apothicon Servant 黑洞枪升级方法见上文。准备好后就可以开始了，地图中隐藏着多个索菲亚的骨头，它们会以类似石头的形态隐藏在地图中，玩家需要用升级过的枪来将其击中，这样就会变成骷髅骨头形态浮到空中，再用升级后的黑洞枪吸收。这一步很考验眼力，如果是第一次打，建议升级一把狙击枪，因为在不确认位置的情况下几乎只能瞎打。变骨头前石头的位置很隐蔽，有些距离非常远，很可能看不清，这也是推荐第一次用狙击枪打的原因，到后期熟练后使用其他远程武器也行。吸收成功时，仔细听会有类似 BANG 的一声音效。

地图中每个场景都有隐藏骷髅骨头的位置，具体如下

1. 香格里拉中间快跑饮料机的房顶上用升级过的普通枪攻击石头，这样会有骷髅头浮到空中，再用升级后的黑洞吸收，这个相对最容易找到。

2. 初生地从献祭点隔着缝隙往教堂里看，中间有一块浮在空中的石头，用升级的枪打，再用 Apothicon Servant 吸收即可。

3. 起源的骨头位于右边场地的外围，这里在原本地图上是放着快手饮料的地方，从这里对着远处看，在带火的石头堆下面攻击石头就能打出骨头，再用 Apothicon Servant 吸收即可。

4. 疯人院的相对最难看到，因为位置比较远，玩家需要在献祭台这里，面对传送门往左边看，对着接近瀑布的石头攻击后就会浮现出骨头，再用 Apothicon Servant 吸收即可。

5. 王者之夜的需要打最上层的房顶边缘，直到出现骨头，之后用 Apothicon Servant 吸收。

6. 铁龙的点最难找，这个骷髅位于隐藏着的弹跳区域，玩家需要等无重力状态下，之后从墙外开始沿着空中的墙壁跳，弹跳过程中第三块墙壁的里面外侧边缘下方，需要玩家跳到第四块板子，再回头对着那里开枪，这个由于要在空中打，所以最好用大范围武器，建议使用霰弹枪来打。骨头出来以后拿着黑洞的玩家从献祭点瞄准是可以吸收到的，实在看不到可以跳过去吸。

全部骷髅吸收完成后，前往亡者之夜二层，在那会看到完整的索菲亚骷髅，使用黑洞枪对着骷髅吸，这样索菲亚死去的样子就会出现。

再次黑洞吸尸体后就可以拿到最后的录音带，将其放在起源的录音机上完成这一步骤。

步骤五

接着需要玩家将所有献祭点的激光反射至索菲亚所在处。每个点反射的方法都是找到炮台，在使用炮台操作时找到右手边空中的陨石，将光线折射。折射成功后光线会呈永久反射状态，每次使用2000分，将所有四个点全部反射后前往亡者之夜索菲亚尸体处，她会呈现实体机械状态并且飞走。玩家跟着机械索菲亚的头颅前往剧院，她会开启这里的传送机。所有玩家站在传送机里会被转送至房间内，接着需要在房间的床上拿到法典书。

步骤六

取得书以后回到地图中将它安置在剧院的讲台上，这样剧院楼上的放映室会出现法印，同时虫蛋会分散到各处。

接下来玩家需要找到属于自己的红色虫蛋。虫蛋会在地图中6个主题区域出现，位置比较明显，每个玩家都需要拿到一个。分布的位置如下

1. 铁龙的在4小强雕像处可以看到；

2. 香格里拉的位于楼梯下面方格火堆里或者右边的地上

3. 起源的在连接监狱的地下区域；

4. 监狱的位于献祭点附近；

5. 剧院的在中间场地两个倒塌桌子的中间。

6. 初生地弹跳到香格里拉的弹跳点所在处，有垃圾桶的角落；

每个蛋会在不同区域出现，所以如果找不到自己的，就用排除法，其他玩家找过的主区域就不用找了。

每个玩家拿到自己的龙蛋后去升级所在的点，在下方迷雾区域，将蛋放在四个触手点蛋会变成虫子形态，这样就可以杀丧尸吸收灵魂。

步骤七

杀够后虫子就可以拿走，拿到后前往地图开始探索属于自己的符号，玩家在接近自己的符号时会有特殊的震动和音效，在振幅最大的地方就代表玩家距离最近，按下互动键后符号便会显现出来。

符号每个玩家只有属于自己的位置，其他玩家出现过符号的地方是不会再出现的，所以可以用排除法来找自己符号所在的点。

步骤八

所有玩家拿到自己的符号后就可以进入位于剧院放映室内法印中了，所有人站在上面会传送至BOSS战地点。

这里开始玩家需要到对面祭台上翻书，书会依次落在某页上并显示出符号，玩家需要将符号记住，这里最好拍照或者画下来。之后到对面上方的平台上，会依次显示粉色符号，玩家要等出现之前书中的符号时将符号按下，一但按错就会失败返回之前的房间并且下回合才能进入。

在看书密码和选密码的时候会有敌人不断攻击玩家，多人游戏时建议其他玩家负责掩护清除敌人，一名玩家专心对密码。单打的时候就扔猴子，或者用黑洞来防止敌人干扰。

在所有符号输入完后会进入战斗环节。战斗中场景会有多种变化，并与随机4个属性的麻瓜战斗，这些战斗在杀足够的麻瓜后就会进入下一场。这里有麻瓜头盔或者神面具会轻松不少。



紫色的场景中会有移动的柱子出现干扰玩家。

红色会有岩浆出现在场地中，踩到会受伤，尽量远离。

白色为无重力状态，地上发光的点为无重力点，从光点弹跳可以进入无重力状态，进入暗色区域则会受伤，需要玩家不停在几个点之间弹跳杀麻瓜。

蓝色为电属性，这里会出现真空的墙壁挡住玩家的去路，这场相对麻烦。

这几场战斗由于特效太多，如果玩家过度频繁使用章鱼、黑洞或者DG4的话有可能导致系统崩坏，所以不要太依赖这些奇迹武器。

全部战斗完成后即可从祭坛上拿到魔球。

步骤九

有了这个道具后还不算完，玩家回到地图后，持有球的玩家需要将球扔向每个场景中的特殊点，成功后会有大型玩偶出现转圈的特效。如果扔不准球会弹到地上，玩家需要重新拾起。如果找不到球会比较麻烦。几个需要扔球的地点如下：

香格里拉站在楼梯上，往上方圆形球灯柱上扔；

起源挖掘处地下门口，往外看会有之前冰属性杖的墓碑，对着它扔。

疯人院在献祭处附近，右边有个风向标，对着它扔球即可。

亡者之夜在一楼，隔着窗户往外看，在破车和红色油桶的场地上

铁龙的在上方的钟表处；

剧院的在天顶的吊灯上；

监狱的需要先上2楼，对着对面房间里的海报扔；

以上全部点扔完后前往剧院，使用剧院的传送机进入最终决战。

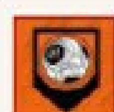
最终BOSS

最终BOSS战斗有点像本篇魔影地图中与影男的战斗。在开始时影男会以无敌防护罩形态出现，玩家需要先把球放在位于2楼的祭台上，在祭台附近杀敌人可以给球充能。充好了以后拿着球对着场地上方的索菲亚机器残影扔，这样它就会发出激光破坏影男的防护。

此时玩家需要以最快的速度连续攻击影男，将其攻击到大鱼附近，在其发出惨叫后按下祭坛上的书便可结束战斗。在玩家攻击影男期间它会不停变换位置。在攻击的时候建议玩家先扔个猴子。如果时间内没有击破则需要按照上面的方法重复一遍操作。这里只要有章鱼能扔出吸引敌人，最后集中攻击一回合就能将其击破，如果有加特林泡泡糖之类的就更容易了。

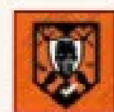
第一次完成后玩家会获得海量经验，并且完成这个最终的彩蛋，迎来结局动画。

成就奖杯指南

 为众生之福 30点/🏆

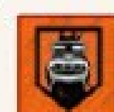
 解锁条件 在Revelations地图中，封印必须被解开

 完成方法 主彩蛋完成后解锁。

 美好的明天 30点/🏆

 解锁条件 在Revelations地图中完成轮回。

 完成方法 主彩蛋完成后解锁。

 超猛改造体系 15点/🏆

 解锁条件 在Revelations地图中获得升级装置

 完成方法 方法参考上文开启升级装置部分。

 贴身守护 15点/🏆

 解锁条件 在Revelations地图中，召唤我方守护者杀掉所有类型的敌人

 完成方法 敌人种类包括普通的丧尸、飞虫、蜘蛛、麻瓜Margwa、大老爹、守护者还有爬行怪。

建议玩家在剧院舞台那里绕圈，这里正好有个召唤器，等出现需要的敌人就召唤我方守护者，做彩蛋第3步可以提前召唤出麻瓜，否则要等到12回合以后。

 死光 15点/🏆

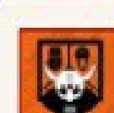
 解锁条件 在Revelations地图中使用Corruption Turret腐化砲塔一次杀40个敌人

 完成方法 炮台就是开电源后使用的点，一次2000分。最简单的办法就是多人游戏时让队友绕大量的丧尸不杀，这样操作炮台杀敌即可完成。

 隆重巡礼 15点/🏆

 解锁条件 在Revelations地图中，两分钟内穿梭所有不同的主题场景

 完成方法 只要熟悉地图一点都不难，有了快跑饮料后更是无压力。

 换装 15点/🏆

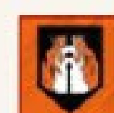
 解锁条件 在Revelations地图中，佩戴三种帽子

 完成方法 需要有三顶帽子并且都装备一次就能解锁了，相对比较简单获得的就是狼头盔、FURY头盔和守护者头盔，具体获得方法见上文。

 美妙 15点/🏆

 解锁条件 在Revelations地图中，使用每种奇迹武器各杀10个敌人

 完成方法 实际是要求玩家使用空气炮Thunder Gun和黑洞枪Apothicon Servant一发子弹杀10个敌人。这两个武器都只能从抽奖箱里获得。

 受控的混乱 15点/🏆

 解锁条件 在Revelations地图中，6回合内打开所有电源

 完成方法 正常情况下4人合力分配分数就没难度，买把散弹枪足够了。如果有时间内花钱免费的泡泡糖更是无难度。



次世代 专辑VOL.8 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

我们对 游戏次世代 充满好奇

-独占强作-

无人天空

极限竞速 地平线3

FIFA 17

-成就奖杯堂-

吃豆人256

忍者冲刺

NBA 2K17 序幕

-DLC补完计划-

COD 黑色行动 Ⅲ



更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

光盘定价：38.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售